AMSTRAD HEBDO ET P.C.

N°2 7 F.
29 octobre 1986
Belgique : 54 FB - Suisse : 2,20 FS
M-1636-2-7F

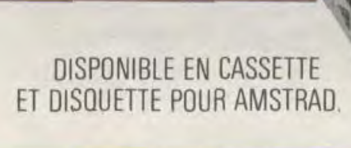


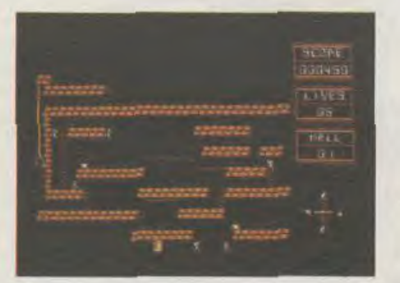
ARIOLASOFT, LE SOFT DES HEROS.

LES MINES
DU ROI
AQUANTUS.

Découvrirez-vous l'or du plus puissant monarque de tous les temps? Éviterez-vous les dangereuses momies? *La réussite* est au bout de vos doigts avec cet enrichissant jeu d'adresse doté de 48 tableaux différents et d'un mode éditeur pour créer vos propres écrans.

MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS









PROMOPRESS

Directeur de la publication :
Gérard CECCALDI

Rédacteur en chef :
Philippe MARTIN

Directrice technique :
Benoîte PICAUD
Ont participé à ce numéro :
Sylvain de Cazenave, Chérif, Patrick Cure, Stéphane Legras, Yves Letouze, Cadet Lunettes, Jean-Michel Maman, Jean-Patrick Mandelieu, Nikita, José Ricardo, Pierre Rital, Spiral.

Secrétariat :
Martine CHEVALIER

Maquette :
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO

Le dessin de couverture est de :
THIRIET

Editeur :
SHIFT EDITIONS,
24 rue Baron,
75017 PARIS.
Tel : (1) 42 63 82 02.
Télex : 281260F SHIFT

Distribution NMPP
RC 83 B 6621

Imprimerie :
Dulac et Jardin SA, Evreux.

Chef de publicité :
Véronique PELOSO
Tel : (1) 42 63 49 94.

SOMMAIRE

Pages

Les meilleurs logiciels de la semaine 4/5
Bon Plan : rendez-vous aventure 6
Bon Plan : débrouille et un super bon plan 7
Pro CPC : La Solution 9
Les nouveautés CPC 11
News PC 1512 12
Ils sont frais mes softs 13
Gagnez un disque dur 20 mégas 15
Listing : Zombie de Daniel Metz 16
News PCW 17
BD 17/22
Listing : Couleur 6 de Emmanuel PENETRANT ... 19
Mini Hebdo PC 1512 : Reflex et Sidekick 20
Mini Hebdo PCW : Comparatif 2 comptabilités ... 21
Hit et fin 24

C'est gratuit : Envoyez vos petites annonces

EDITO

Le PC 1512, vous en avez beaucoup entendu parler. Mais l'avez-vous vu, de vos yeux vu, l'avez-vous touché de vos doigts avides ? Pour la grande majorité d'entre vous, la réponse est NON, n'est-ce pas ? Et ce n'est pas le Sicob parisien interdit aux moins de 18 ans qui a pu changer quelque chose à cela. Mais tout arrive à qui sait attendre ! En effet, Amstrad France est à l'heure. Ils viennent de livrer un exemplaire de démonstration du PC 1512 à tous leurs revendeurs agréés. Bonne nouvelle, non ?

Philippe MARTIN

P.S. : J'en profite pour saluer Marc COLMART de St-Sevrin sur Isle et David THERME de Tournon, nos deux premiers abonnés. Et ils vont être contents, ces deux-là, parce qu'on leur renvoie leur chèque, et ils vont recevoir Amstradebdo gratos pendant 6 mois, cassette comprise ! Pour finir, une mention spéciale au premier pour le Bon Plan qu'il nous a envoyé. Est-il utile de préciser à tous nos autres lecteurs qu'ils ont le droit (et le devoir) de nous envoyer et leurs Bons Plans, et leurs Débrouilles, et leurs super-programmes (n'oubliez pas le PCW).

AMSTRADEBDO ET MASTERTRONICS VOUS OFFRENT 300 LOGICIELS GRATUITS !

C'est pas sympa, ça ? Si ça continue, en plus du disque dur 20 mégas à gagner chaque semaine, vous aurez en plus un petit cadeau, comme ça, sans rien faire ou presque.

AMSTRADEBDO DOUBLE LA MISE

Non content d'être le premier (et le seul) à commercialiser des logiciels à moins de 30 francs, Mastertronics n'a pas hésité à rejoindre Amstradebdo dès le numéro 2 pour vous offrir 150 logiciels de sa gamme. Et comme nous avons doublé la mise, vous serez 300 à recevoir un logiciel Mastertronics gratuit !

COMMENT PROCEDER

Comment faire ? C'est encore une fois extrêmemnt simple : vous prenez une carte postale surlaquelle vous inscrivez vos nom, prénom et adresse ainsi que le logiciel Mastertronics que vous aimeriez recevoir. Vous vous rapprochez le plus rapidement possible d'une boîte à lettres et vous y déposez délicatement la carte postale sur laquelle vous aurez bien sûr inscrit notre adresse :

**AMSTRADEBDO,
CONCOURS MASTERTRONICS,
24 rue Baron,
75017 PARIS.**

Il ne vous reste ensuite plus qu'à prier pour que vous soyez tiré au sort et que vous fassiez partie des 300 gagnants.

PAS DE FAVORITISME

Bien entendu, les parisiens pourraient être favorisés puisqu'ils ont la possibilité de venir nuitament introduire leur enveloppe dans notre boîte à lettres. Hélas pour eux, c'est compter sans la légendaire partialité des faiseurs de concours d'AMSTRADEBDO : sur les 300 logiciels à gagner, 80 logiciels seront attribués à des lecteurs de la région parisienne et les 220 logiciels restants iront à des lecteurs de province.



CHILLER
CONQUEST
FINDER KEEPERS
FIVE A SIDE SOCCER
FORMULA ONE SIMULATOR
GOLDEN TALISMAN
KANE
KEEP OF DOWN
KNIGHT TIME
LOCOMOTION
MOLECULEMAN
NONTERRAQUEOUS
ONE MAN AND HIS DROID
RADZONE
SOUL OF ROBOT
SPEED KING
SPELLBOUND
STORM
THE APPRENTICE
THE LAST V8

REMPLISSEZ VOTRE CARTE POSTALE EN CHOISISSANT DANS LA LISTE CI-DESSUS LE LOGICIEL MASTERTRONICS QUE VOUS AIMERIEZ RECEVOIR GRATUITEMENT



TOBROUK 1942 PSS/ERE INFORMATIQUE



JE NE SAIS PAS POUR VOUS, MAIS MOI, j'ai toujours rêvé d'être un grand stratège, genre Napoléon. Alors quand je suis arrivé à la rédaction d'Amstradebdo, je me suis dit : "Mon p'tit père, cette fois c'est raté, tu seras jamais général". Et les années passèrent, jusqu'à ce que je découvre sur mon bureau, entre des dizaines de tasses vides, des miettes de pain et des cannettes de Kro épongées, une jaquette sobre et d'un goût particulièrement exquis figurant un Panzer de la dernière guerre mondiale où était inscrit **Tobrouk 1942.**

Il s'agit d'un wargame, genre de jeu auquel nous a habitués l'éditeur anglais PSS, traduit en français par Ere Informatique. Je crois inutile de rappeler ce qu'est un Wargame, non ? Si ? Alors, décidez-vous, quoi ! Bon, je sens que si j'attends votre réponse, je suis encore là demain matin. Alors donc, un wargame, c'est un jeu de simulation de guerre, qui reprend généralement le scénario d'une bataille bien connue. Dans le cas qui nous intéresse, il s'agit de la bataille qui se passa à... Tobrouk, en 1942 (étonnant, non ?) et qui opposait, encore plus étonnant, les forces de l'Axe aux Alliés.

Rommel, le Renard des Sables vole de victoire en victoire, flanque des patées monumentales à tout inconscient british, français, américain ou autre qui a le malheur de se mettre en travers de sa route. Faut dire qu'il avait quand même ses copains italiens à venger, pas foutus qu'ils étaient de ramasser quelques anglais en piteux état et les autochtones du pays Ethiopien qui sont des foudres de guerre, comme chacun sait, surtout quand ils se bastonnent avec des lances. Fallait quand même le vouloir de se faire ramasser ! Mais heureusement pour l'Axe, Rommel c'était un autre calibre, pas le genre à se faire marcher sur les pompes par le premier micheton venu. Il a pris une telle dimension qu'au moment où Hitler a failli se faire déboulonner par ses propres sbires, Rommel était au premier plan de la conspiration. Bon, fin de la page d'histoire qui vous aura quand même permis d'engranger quelques petites notions dans vos têtes de cancres (merci Amstradebdo), et on revient à Tobrouk.

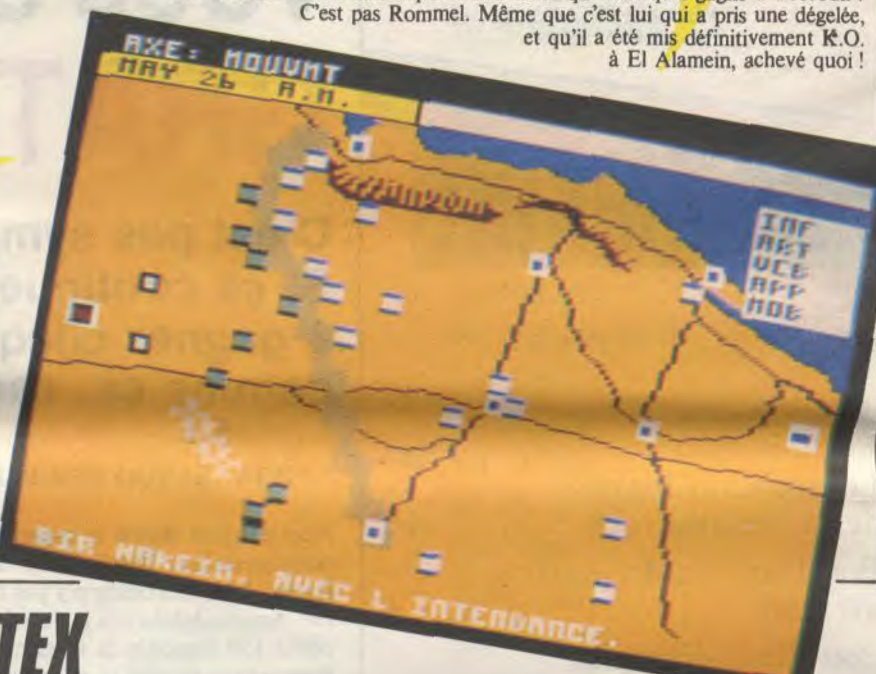
LA GRANDE PARTICULARITE DE CE JEU EST qu'un câble est disponible, en plus du programme. Un câble ? Allons-nous frapper de plein fouet (jeu de mots) l'ennemi, mon commandant (z'avez rien compris, j'vous ai dit que je voulais être général !) ? Que nenni, mon brave, que nenni. Il s'agit tout simplement (?) de relier deux Amstrad l'un à l'autre, et de jouer, chacun de son côté. L'avantage de ce système, c'est qu'on ne connaît les manœuvres de l'ennemi qu'une fois effectuées... Comme dans la réalité ou à la bataille navale, mais on est quand même dans quelque chose de plus subtil, enfin ! L'inconvénient, c'est que ledit câble vous soulagera de quelques francs supplémentaires, 99 pour être exact. Enfin bon, ne nous plaignons pas que la mariée est trop belle, comme on dit encore trop souvent dans les chaumières de campagne (là, je vais pas me faire que des amis).

Sinon, le jeu en lui-même est, à peu de choses près, le même que *Théâtre Europe*, du même éditeur d'ailleurs, même. C'est-à-dire que vous avez des séquences de déplacement de troupes, de ravitaillement, enfin toutes les possibilités stratégiques habituelles. Une fois que vous serez au corps à corps avec l'ennemi, il ne restera qu'une chose à faire, la baston ! Car comme ses prédécesseurs, Tobrouk offre des séances d'arcade si réalistes qu'on se croirait en plein "Taxi pour Tobrouk". Ah, Ventura et Aznavour galérant dans ce fichu désert, cherchant désespérément une solution pour rejoindre leurs lignes et plus prosaïquement pour sauver leur peau, en mauvaise posture il faut l'avouer, et ce final sordide où, de retour parmi leurs copains, ils se firent allumer comme au champ de foire. Faut quand même avouer qu'ils auraient dû penser que s'amener avec un half-track allemand, ça allait sérieusement exciter leurs collègues. Mais foin de nostalgie, il est bien passé le temps héroïque où l'on sortait de tels films, avec de telles envolées épiques et ce souffle d'aventure exotique.

Pour l'instant, il vous faut écrabouiller cet ennemi infect qui vous fait face, prêt à toutes les traîtrises pour vous vaincre, fort qu'il est de ses effectifs supérieurement armés. Et n'oubliez pas que si, seul chez vous, il s'appelle Amstrad, dans les réunions de famille ou de copains, c'est le petit frère ou l'ami d'enfance qui est le plus acharné à votre perte. C'est d'ailleurs cette option qui permet à Tobrouk de se distinguer des autres wargames du marché, ce duel humain donnant une dimension supérieure et inusitée à ce jeu. Et si ça ne manque pas de charme, de se bastonner par écrans interposés, c'est pas une raison pour continuer pour de vrai parce que vous avez perdu ! Ça se fait pas, non mais des fois !

Finalement, ceux qui aiment les wargames - et ils sont nombreux, m'apprend-on de source sûre - seront heureux de jouer avec cette simulation.

P.S. : Dernier détail historique. Vous savez qui c'est qu'a gagné à Tobrouk ? C'est pas Rommel. Même que c'est lui qui a pris une dégelée, et qu'il a été mis définitivement K.O. à El Alamein, achevé quoi !



NOTE, TECHNIQUE

14/20

NOTICE : 16. Il faudrait être analphabète (ou étranger) pour ne pas comprendre.
GRAPHISME : 13. Un peu trop schématisé. Heureusement, les séances d'arcade rattrapent un peu.
ANIMATION : 15. Encore les séances d'arcade...
SON/BRUITAGES : 12. Mais on pouvait difficilement faire mieux.
INTERET : 12. La moyenne, car à réserver aux amateurs du genre.
ORIGINALITE : 14. Toujours les séances de quoi ?
QUALITE/PRIX : 13.
AUTRE : 17. Ouffff, j'allais oublier : la connection entre deux CPC, c'est-y-pas beau, ça ?

REVOLUTION VORTEX SOFTWARE



AI-JE BESOIN DE RAPPELER A NOS LECTEURS CHERIS qui est Vortex Software, ce qu'ils ont fait, leur vie, leur œuvre, et surtout leurs enfants ? Juste pour mémoire, je rappellerai que Vortex nous avait gâtés avec ses deux précédents softs, **Highway Encounter** et sa suite **Alien Highway.** Je ne vous ferai pas non plus l'affront de vous rappeler que ces deux derniers étaient complètement géniaux, j'veux dire, et qu'c'est pas rien de l'dire, j'veux dire.
A ceux qui attendent avec impatience que Vortex nous concocte un autre petit jeu, je dis : "n'attendez plus, le grand jour est arrivé ! Vortex Software présente **Revolution.**"
Revolution, certes, mais pourquoi ce titre ? Qu'allons-nous révolutionner ? Je ne sais, à vrai dire. Car il ne s'agit pas du tout d'un jeu d'aventure, dans lequel vous seriez un preux guérilléro devant renverser le tyran au pouvoir. Non.
Il s'agit bien d'un jeu 100% arcade, et 50% réflexion. Quoi ? Il est malade, lui, ça fait 150%, ça ? C'est trop, pour un seul jeu ! Bande de médisants ! Avez-vous au moins vu ce jeu ? C'est un des meilleurs du moment ! Mais comment faire pour décrire précisément le but du jeu ? Parce que l'auteur, non content de fignoler son logiciel, a aussi inventé tout une espèce de scénario abracadabrant. De fait, l'auteur il est deux.
Le jeu original a été pondu par Costa Panayi, que mon sens aigu de la déduction me pousse à qualifier de hongrois (faut dire qu'ils ont un style, une patte, quand ils se mettent à pondre du logiciel, ces gens-là) et l'adaptation à l'Amstrad a été effectuée par Mark Haigh-Hutchinson (non, rien à voir avec le Starsky du même nom !). Même qu'il a dû soigneusement en suer pour arriver au résultat dont qu'on va vous causer dès qu'on passe au paragraphe suivant, ce qui ne devrait plus tarder.



BON, ON NE VA PAS FINASSER COMME ÇA PENDANT DES HEURES, je me lance. L'objectif est d'atteindre huit niveaux, ou plus. A chaque niveau, il faut résoudre quatre puzzles, retourner à l'ascenseur, le tout en un temps bien entendu limité, afin de pouvoir continuer le jeu et donc passer au niveau supérieur.
Quels sont donc ces fameux puzzles ? C'est une excellente question, je me remercie de me l'être posée. Chaque puzzle est en fait constitué de deux carrés rouges, qu'il faut désintégrer. Explication plus concise : en touchant le premier carré, il devient instable pendant un court laps de temps. Si, pendant ce même temps, on touche le deuxième carré, les deux s'autodétruisent. Sinon, il faut recommencer jusqu'à ce qu'on y arrive. Ouf, ça peut encore aller, je m'en suis pas trop mal sorti (?). Bien évidemment, à chaque changement de niveau, le temps d'instabilité du premier carré diminue, rendant la chose de plus en plus difficile.
Pour décrire le jeu, je dirai qu'il faut reprendre les graphismes en 3D de "Highway Encounter", les peindre le plus possible, un peu à la Picasso, dans des bleus pastel, remplacer le petit robot par une boule rebondissante (comme dans Bounder, pour les cognoisseurs) et imaginer que l'on puisse décider de la hauteur des rebonds de la balle. Enfin, on rajoutera à cette mixture quelques bruitages bien réalistes, bien réussis, bien mignons.

ET, COMME SI LE JEU NE POSSEDAIT PAS QUE CES CARACTERISTIQUES, on finirait presque par trouver ça facile, il faut ajouter que le tout se passe sur un monde plus ou moins en forme de damier, dont la disposition change à chaque nouvelle partie de façon aléatoire (accrochez-vous pour mémoriser le plan de jeu !), que chaque case est séparée par du vide, ainsi que le pourtour de l'aire de déplacement. Evidemment, tomber dans le vide équivaut à une vie perdue, mais ça, vous vous en doutiez. Les carrés rouges sont postés aux endroits les plus invraisemblables du damier, dans les coins, sous une pile de rochers inactifs mais qui modifient complètement le rebond de la boule, ou bien ils sont défendus par des petites étoiles qui vous détruisent si vous tentez de faire ami-ami. A ce stade, il vaut mieux ne pas noter la présence de charmantes petites méduses dont le sport favori est de vous envoyer rebondir le plus loin possible, et *ad patres* de préférence. D'ailleurs, la faune qui peuple cet étrange univers est assez variée, et j'ai même noté des petits bazars qui se déplacent en ondulant et qui ressemblent fichtrement aux bateaux de papier de mon enfance. D'ailleurs, dans la vôtre, d'enfance, vous deviez avoir les mêmes, non ?

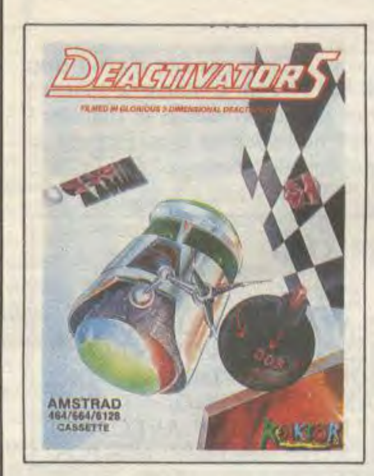
LE TRUC VRAIMENT DUR, DANS CETTE AFFAIRE, c'est le déplacement de la boule. Comme les cases sont en perspective, si vos yeux vous commandent d'aller tout droit dans une direction, il y a toutes les chances pour que vous passiez par dessus bord. On met un peu de temps à s'adapter aux mouvements adéquats, mais, aidé par l'ombre que laisse la boule en rebondissant, on finit par se diriger comme un coursier dans Paris à 5 heures du soir. Ce qu'il y a de sûr en tout cas, c'est que dès que j'ai fini ce fichu papier, je retourne me faire une petite Revolution, rien que pour moi !
Moralité : tous ceux qui n'achètent pas **Revolution** sont indignes de lire ma prose en particulier, et Amstradebdo en général.

NOTE, TECHNIQUE

15/20

NOTICE : 9. Malheureusement pas très bien expliqué, le jeu.
GRAPHISME : 16. Ne vous méprenez pas, mais les boules sont superbes.
ANIMATION : 16. Idem que plus haut.
SON/BRUITAGE : 11. On aurait pu faire un peu mieux.
INTERET : 16. L'intelligence et la réflexion sont les bienvenues.
ORIGINALITE : 14. C'est le troisième du genre.
QUALITE/PRIX : 15.
AUTRE : 19. Tout bonnement génial.

DEACTIVATORS *REAKTOR*



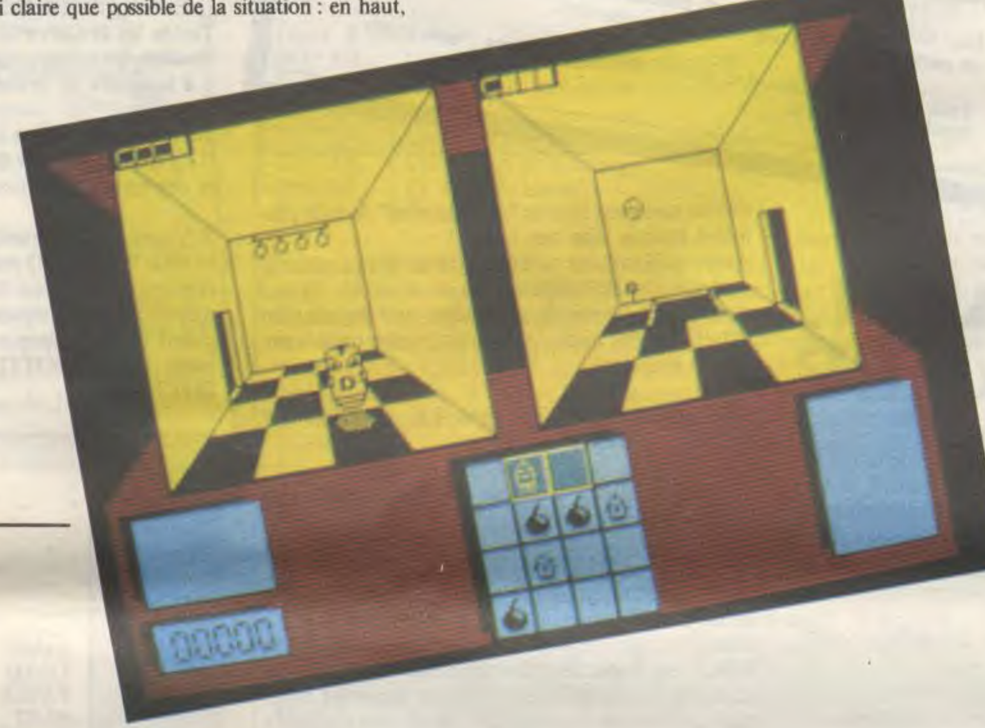
NOTES, TECHNIQUES

16/20

NOTICE : 15. Parfaitement compréhensible.
GRAPHISME : 14. Deux couleurs, mais très fin.
ANIMATION : 15.
SON/BRUITAGE : 15. Musique démente.
INTERET : 20. C'est peu dire...
ORIGINALITE : 18. Pour le mécanisme de jeu, pas pour le thème.
QUALITE/PRIX : 18. On est pas volé...
AUTRE : 17. Manips au joystick, icônes.

IMAGINEZ QUATRE BUILDINGS, DE QUATRE ETAGES CHACUN, chaque étage faisant quatre salles sur quatre : exactement deux cent cinquante six salles ! C'est le grand complexe d'études sur la gravitation de l'an 3000. Bien sûr, il y a des jaloux. Des saboteurs qui ont truffé les quatre buildings de bombes à retardement, vous savez, les boules noires avec une mèche comme dans l'Oreille Cassée (un Tintin pour les incultes). Premier élément : l'ordre d'explosion de ces bombes est toujours le même. Comme vous disposez d'une armada de droïdes pour empêcher les explosions, c'est bon à savoir pour déterminer où vous devrez intervenir en priorité. Evidemment, les saboteurs ne vous ont pas donné l'ordre des explosions : à vous de le trouver, et vite !
Ensuite, comme le complexe travaille sur la gravité, les salles sont dans tous les sens. C'est-à-dire que certaines ont le plafond à la place du plancher, ou inversement, et que d'autres sont complètement de travers. On ne va pas vous faire un dessin : le déplacement du droïde dans ces salles est un véritable cauchemar, à vomir ! En plus, il faut se torturer la cervelle pour comprendre si la porte qui est dans le mur de droite donne accès à la salle de droite, puisque la salle est à l'envers... Non : aller à droite, c'est aller à gauche ! Il y a pire : dans certaines salles, la porte du plafond vous fait tomber dans la salle en dessous, etc, etc.
Heureusement, l'écran vous offre une vue aussi claire que possible de la situation : en haut, les deux salles, celle où se trouve votre droïde et celle d'à côté. En bas, un plan sommaire de l'étage, indiquant l'emplacement des bombes et de vos droïdes. Vous ne pilotez qu'un droïde à la fois : vous pouvez le choisir en passant sur un menu à icônes (très très bien !), qui permet aussi : de lancer une bombe déjà ramassée ; de jeter un coup d'œil gratuit aux autres salles, indispensable pour repérer les ennemis et le meilleur trajet à suivre ; et de revenir au pilotage du droïde choisi.
Pour se débarrasser d'une bombe, c'est simple : le droïde la ramasse en passant dessus ; maintenant, il n'a plus le droit de prendre un autre objet, sinon BOUM ! Il doit la manier avec précaution : éviter les sauts trop nombreux, elle n'aime pas les chocs à répétition... Reste à trouver l'unique salle qui a une fenêtre vers l'extérieur et à y balancer la bombe (et les passants ? !). Horreur : il faut déterminer l'angle de lancement en fonction de la gravité de la salle. Raté = boum (le plus souvent) !
Tout irait bien s'il était possible de faire tout cela avec un seul droïde. Mais non : certains passages sont impossibles et il faut se lancer la bombe entre droïdes par des portes à mi-hauteur dans les murs... Même calcul de lancement, et même punition !

LA, VOUS AVEZ EU DROIT A LA PARTIE AGREABLE de la mission. Sachez aussi que des robots de sécurité traquent inlassablement vos droïdes : suis-moi dans une trappe et tu meurs, c'est le seul moyen de les tuer. Le problème, c'est qu'ils vous suivent comme un toutou pour vous désintégrer, mais vous lâchent si le piège est trop visible... Ils ont aussi mis un désordre infernal dans les buildings en s'amusant à démonter l'ordinateur central. Résultat, toutes les portes ne marchent pas et il y a même des salles où la lumière est en panne ! Imaginez-vous avec une bombe, pourchassé par un robot, dans une pièce dont vous ne pouvez pas voir si elle est à l'endroit, où sont les portes... Brr ! C'est pourtant ce qui vous attend dans le building 4, le plus détérioré ! Quasiment impossible à passer ! Il ne vous reste plus qu'à ramasser à droite et à gauche des bouts du computer et à aller le réparer... Pendant que la minuterie des bombes s'affole !
On est plus proche du jeu de stratégie que du jeu d'aventure. L'essentiel, c'est la logique et la préparation de l'action, trajet à suivre, plan des bombes, position des robots... Après, l'habileté au joystick joue un rôle mineur. On regrettera seulement que le plan des buildings ne se renouvelle pas d'une partie sur l'autre, ce qui réduit un peu la durée de vie du jeu. Mais avec deux niveaux de difficulté plus le redoutable building 4, vous n'êtes pas près d'en voir le bout ! Fabuleux et passionnant.



LIGHT FORCE *FTL*

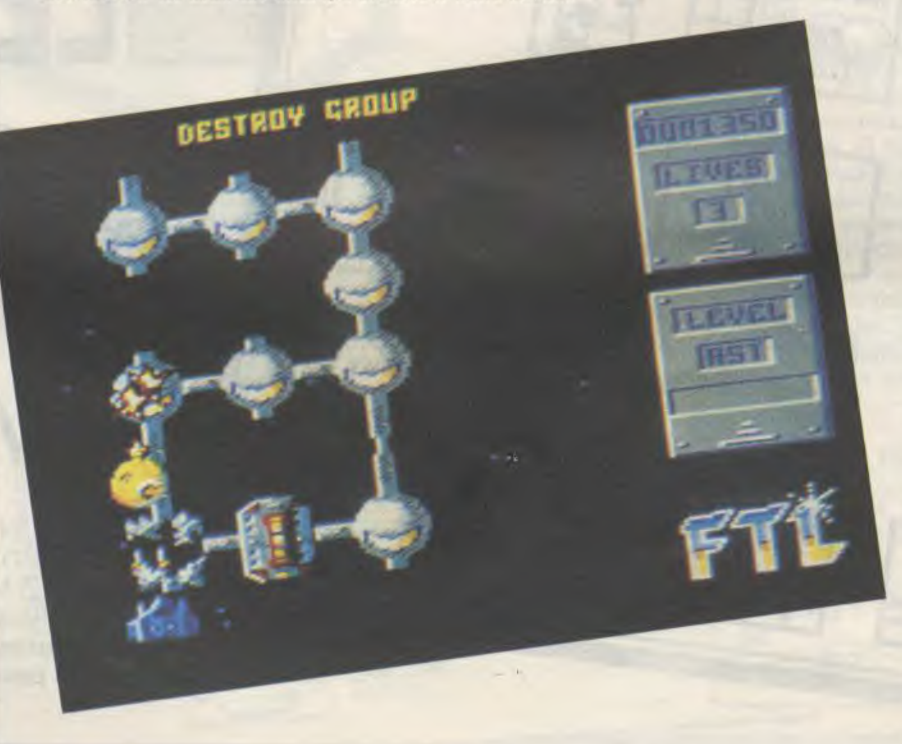


NOTE, TECHNIQUE

16/20

NOTICE : 16. En 5 langues dont le français.
GRAPHISME : 18. Biens, beaux, bons.
ANIMATION : 18. Je scrolle pour vous.
SON/BRUITAGE : 14. Comme d'habituuuuude ! ! !
INTERET : 16. Où comment cogner sans risques...
ORIGINALITE : 12. Il a pas le droit d'aînesse.
QUALITE/PRIX : 16. Durée de vie limitée, quand même.
AUTRE : 17. Plus le temps de Cosmic-zapper, v'là les Aliens qui nous cherchent encore des crosses. Va falloir ferailler dur, et sans flancher.

"ALERTE ROUGE ! ALERTE ROUGE ! A tous les commandants de vaisseau au large de Regulus : Je confirme l'apparition d'une flotte inconnue au comportement hostile. ALERTE ROUGE ! ALERTE ROUGE ! Des Aliens contrôlent les territoires-clef de notre galaxie. Ordre à tous les pilotes de cesser im-mé-dia-te-ment toutes leurs activités, pour aller détruire les envahisseurs. Ordre à tous les pilotes : TIREZ SUR TOUT CE QUI BOOOOOOOUUUUUGGGGEEE... ! ! !"
Mon pote et moi, on était tranquille, au mess-vidéo des sous-officiers pilotes de l'Imperial Galaxian Forces. On était en train de faire un score plus qu'honnête sur "Galaxian", après avoir fait sauter les fusibles sur "Moon Crest". Soudain, le haut-parleur a viré au bleu, en hurlant à s'en faire péter les membranes : "ALERTE GENERALE, TOUT LE MONDE AUX POSTES DE COMBAT, ALERTE ROUGE !"
"Il articule bien, pour un mec qui a l'air pressé", a dit mon pote en ricanant, tout en achevant définitivement la 88ème vague d'envahisseurs sur son écran.
"Allez, décroche", j'lui ai dit, en shootant dans la prise de courant.
J'ai eu du mal à esquiver le poing qui s'envolait vers mon nez. Mon pote, il voulait pas s'arrêter. Il disait que sûr, c'était encore un coup de la Brigade de Répression des Jeux Vidéo Intergalactiques des Bases Spatiales ou Assimilées, pour nous empêcher de battre le HIGH-SCORE. Moi, j'y croyais pas trop, à c'qui disait, parce que d'où j'étais, j'avais une vue plongeante à travers le grand hublot transparent de la console et que je crois bien que ça castagnait déjà très fort sur les deux satellites qui entourent notre station.



"Bon !" Qu'j'y ai dit. "P'têt ben que c'est le BRJVIBSA qui veut nous fourrer des bâtons dans les roues. Mais comment t'expliques alors, le Super-Bonus que sont en train de marquer les Aliens au-dehors ? Hein ! ?
Et pi d'abord, tu pourrais pas virer ta pogne de mon épaule, mécos ? K'est ce ki t'prend ? Tu files du dos, maintenant ?"
Mon pote, il m'a pas tellement répondu et sa pogne elle m'est même restée complètement sur l'épaule, vu qu'elle avait décidé de faire sécession d'avec le reste du corps. D'ailleurs, ça lui serait difficile de dire quoi que ce soit de plus, à cause du grand trou qui lui servait maintenant de sourire.
"Bon Dieu !" que j'me suis dit en moi-même, tout en évitant une ou deux poutrelles qui giclaient de-ci de-là. "Bon Dieu, me répétais-je, en fureur contre moi-même. Bon Dieu, mon pote ! J't'ai même pas laissé le temps de mettre ton nom au "Hall of Fame" des dix meilleurs scores !"
"Bon Dieu, pote, me re-re-dis-je. C'est quand même pas ces bon sang de foutus Aliens qu'ont même pas un gramme de sang 100 % terrien dans les veines qui vont se choper le Super-Bonus et les cinq vies supplémentaires !"

A PARTIR DE LA, JE SAIS PLUS TRES BIEN CE QUI S'EST PASSE, la station ressemblait de plus en plus au décor final de "La Tour Infernale". Les haut-parleurs hurlaient de plus en plus "ALERTE, ALERTE..."
Et je me suis retrouvé sanglé et harnaché aux commandes de mon LIGHTFORCE, en train d'enclencher la commande d'hyper-espace.
5-4-3-2-1-0... Que le LIGHTFORCE soit avec moi !
Aussitôt, j'vous dis pas l'enfer ! D'abord, ça a été les météorites toutes vertes à deux vitesses, qu'il fallait détruire. OK ! No problem...
Ensuite, les vagues tournantes de vaisseaux oranges aux descentes spiralées. C'est bon, ça baigne.
Puis les stations à faire exploser en laissant un gros trou sur leur dôme. Ca va, on passe !
Après se sont ramenées les météorites bleues à tête chercheuse. Là, c'était déjà un plus gros poisson. Mais le plus duraille, c'était quand même les rangs serrés de chasseurs qui envoyaient de redoutables fusées blanchâtres et ô combien meurtrières. Cent fois j'ai essayé, les mains moites et le cœur gros...
Cent fois, j'ai essayé, les genoux mous et le visage ruisselant de larmes amères...
Et cent fois, j'ai échoué...
"Mais j'te jure, pote ! J'te jure que c'est pas eux qu'auront leurs noms au firmament du High-Score ! Si y a quelqu'un qui doit y être, si le nom d'un mec doit briller au Panthéon des recordmen du joystick, ce sera le MIEN ! Pote, j'te l'jure, le MIEN !"
La scène que nous venons de vous conter, touchante et contenue dans l'émotion, décrit un grand classique des jeux de café : un "Galaxian" mâtiné de "Super-Zapper". Un classique du genre, où on dégomme tout ce qui bouge ! C'est sympa, ça muscle les menottes !
Ceci dit, c'est un des plus beaux du genre qu'il m'ait été donné de contempler sur Amstrad (Merci Amstradebdo !), avec des graphismes rivalisant avec les plus grands succès de... APPLODORE par exemple ! ! !
Face au destin, dans l'espace noir truffé d'étoiles, un scrolling vertical ininterrompu fait avancer votre vaisseau imperturbable, mais aux aguets de rigueur, bien sûr. Quelques légères touches sur le bâton de joie de direction et voici votre vaisseau qui vole, vogue et nous venge aux quatre coins de l'écran.
Apparaît alors une station spatiale, composée d'une dizaine de dômes bombés et de blocs métalliques du plus bel effet, avec dégradés et ombres genre "châteaux" de Sorcery.
Vous pourrez ainsi combattre ces maudits Aliens au-dessus des étranges paysages de la planète de glace, de l'univers chlorophyllien de la planète de la Jungle, au-dessus du monde fermé et terrible des Usines, enfin au-dessus de l'improbable, l'impossible, l'impassable ceinture d'astéroïdes.
Franchement, si vous avez envie de vous détendre les mimines et clouter un bon "shoot'em up" au super-graphisme, une seule adresse : **LIGHT FORCE de chez FTL !**



QUELQUES EXEMPLES D'ANALYSEUR DE SYNTAXE

F.W.E , apprenti-sorcier,...	[VERBE + NOM]. Vocabulaire limité
Diamant de l'ile maudite	[VERBE + NOM] + [COMPLEMENT]. Il suffit de taper le début du mot ; si l'A.S. le trouve dans son vocabulaire, il l'affiche en entier : MOR... sera complété par MORDRE MON... sera complété par MONTER
Hobbit, Lord of the rings	[VERBE + NOM] [and] [VERBE + NOM] (1) [say"] + [PERSONNAGE + VERBE + NOM] (2) [VERBE] + [tout] + [sauf] + [NOM] (3) - Plusieurs actions sont possibles (1) - On fait exécuter l'action par un autre personnage (2) - Structure du type : [PREND TOUT SAUF LA FIOLE VERTE] (3) Un des meilleurs A.S. existants !
Le pacte (Loriciels)	[VERBE + NOM]. Mais tout le vocabulaire possible peut défiler sur l'écran, il suffit alors de valider les deux mots par "enter".
Micro Sapiens	Une liste limitée d'actions et de phrases est proposée. Le joueur choisit parm ces propositions celle qui lui convient.
Zombi	Tout se fait par icônes. Les actions sont donc limitées , mais le jeu fonctionne très bien.

DEMAIN, DÈS L'AUBE

Il est quatre heures ! Allez, debout là-dedans ! Ça fait déjà huit minutes que le café chauffe et que le méchant "VIL-1" vient de nous subtiliser la princesse "Blanche-Fesses" !... Y a pas de lézard ! Juste un petit briefing sur les *"commandes"*, un jus vite fait, et on fonce... !

C'EST QUAND QU'ON *COMMANDE*, CHEF ?

T'inquiète, crâne vide, ça risque pas de t'arriver ! Je résume : on appelle "commande" un ordre qui n'interfère pas avec le déroulement de l'action (voir encadré).
Supposons que par le plus grand des hasards vous ayez à traverser une salle de banquet, où, tranquille, à l'aise, festoie et ripaille une soixantaine de magiciens et sorciers du 11ème niveau. Vous tentez le passage ? Oui ! ? Dans ce cas, je vous parie un baril de saphirs contre deux barils de boue vénusienne que vous finirez "pâté du chef" dans la première terrine vide qui traîne !
Alors qu'il eut été tellement facile d'actionner la commande *sauvegarde* (save en anglais). Ce qui vous aurait permis de reprendre, non pas au tout début du jeu, mais juste avant votre malencontreuse initiative !

ET COMMENT QU'ON LE CAUSE LE POSTE, CHEF ?

Comment qu'on le cause DANS le poste, tas d'ignares !
Ici, il y a toute une étude sérieuse à faire et faut dire deux mots sur *l'analyseur de syntaxe* (A.S.). La princesse attendra un petit peu (D'abord, qu'est-ce qu'elle faisait à loilpé dans les douves du château, hein ?).
L'A.S. est la partie du programme qui essaye de comprendre les phrases que vous tapez (et tapez pas comme des sourds, c'est fragile, un clavier !). En général, l'A.S. comprend la structure VERBE-NOM. Par exemple : [PREND BOUTEILLE], mais ne comprendra pas : [LA BOUTEILLE EST PRISE PAR MOI]. De même, il restera de marbre si vous tapez : [SAISIR BOUTEILLE], à moins qu'une table de synonymes n'existe. (TAKE=GET, KILL=ATTACK=SMASH, MONTER=GRIMPER, etc.).
S'il est un peu plus évolué, ce qui auprès de vous, les débiles, ne saurait être considéré comme un exploit, l'A.S. demandera des précisions du genre "QUELLE BOUTEILLE ?", ce à quoi il faudra répondre : [PRENDRE BOUTEILLE ROUGE] ou [JE PRENDS LA BOUTEILLE ROUGE]. Dans d'autres cas, il faudra préciser : [PASSER *SOUS* LA CASCADE] au lieu de [PASSER LA CASCADE].
Le fin du fin étant un A.S. admettant des phrases du genre : [PRENDRE TOUT SAUF LA BOUTEILLE BLEUE ET ALLER AU NORD].

CHEF, C'EST OU LES CABINETS ?

Je vois. Dès que l'odeur puissante et énivrante de l'Indicible Danger vient faire palpiter vos narines, la peur vous saisit aux genoux et vous fait accroupir avec l'irrésistible envie de soulager vos entrailles fétides !
Profitez-en. Si si, c'est peut-être la dernière fois que vous pourrez exercer ces talents naturels, en toute quiétude ! Profitez aussi de ces derniers conseils, raclures, avant d'aller rejoindre la boue informe des sous-étrons :

1) Essayez de déterminer le vocabulaire de l'A.S. Testez les synonymes, les phrases complexes, les insultes, les actions insensées, les mots grossiers (il y a toujours de petites surprises...).

2) Lisez les notices à fond (quand vous les avez !). Il s'y trouve souvent des exemples, du vocabulaire, et des indices utiles.

3) Voyez si le programme accepte les abréviations : N pour NORD, SO pour SUD OUEST ou s'il tient compte des touches du curseur pour les déplacements. Dans la majorité des cas, le programme ne prend en compte que 3 à 4 lettres du début des mots : [TAKE BOTT] sera reconnu pour : [TAKE BOTTLE].

CHEF, CHEF ! Y A LA PRINCESSE QUI REVIENT ? !

Ah, oui ! Je la vois... Elle a pas l'air d'avoir trop souff... PAR SRAM ! ! Tout le monde se tourne ! Fixe ! Elle aurait pu quand même se rhabiller ! Bon, pour aujourd'hui, quartier libre. Pioncez ,si vous voulez, mais, demain, attention ! *Dès l'aube...*

MESSAGE DU CHEF

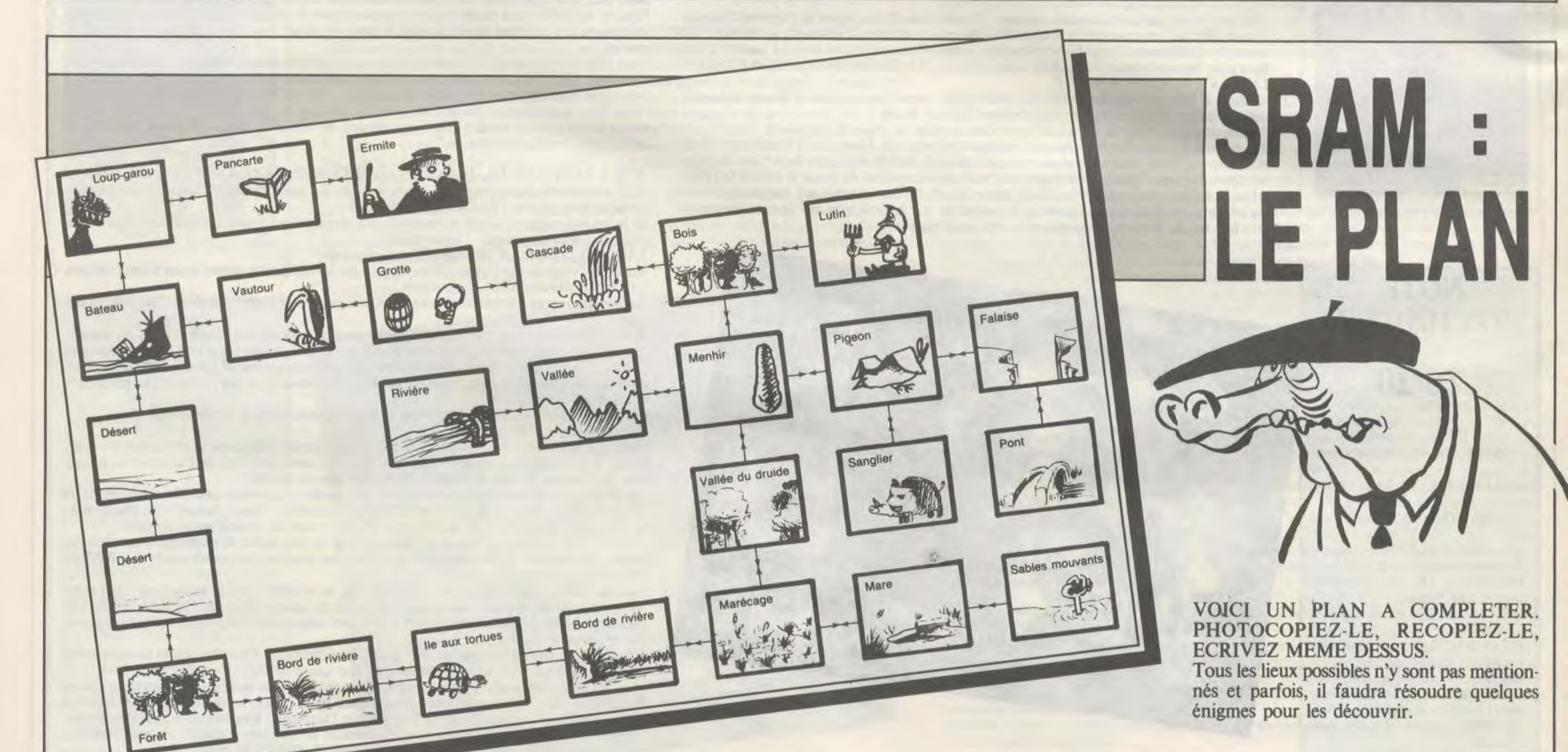
CHERCHE AVENTURIER(E)S MEME DEBUTANTS AYANT RESOLU ENIGMES ET MYSTERES. STOP. ENVOYEZ PLANS ET SOLUTIONS A : " DEMAIN DES L'AUBE... AMSTRADEBDO, 24 RUE BARON 75017 PARIS ". STOP. AVEC NOM ET ADRESSE. STOP. RECOMPENSE POSSIBLE SI INTERESSANT. STOP. TOUT NOVICE PEUT DEMANDER RENSEIGNEMENTS SUR AVENTURE. STOP. CHEF **PROMET** UNE REPONSE.STOP. (CAR CHEF N'A JAMAIS REFUSE UNE PROMESSE !). STOP.

Dernières NOUVELLES avant l'APOCALYPSE

"THE PAWN", vient de sortir pour notre bécane chérie. A.S. dément, paraît-il, dialogues superbes. Envoyez vos impressions.
"Le PACTE", de chez Loriciels. Maison hantée, spiritisme et forces obscures...Brrr ! Ça se présente super bien, une ambiance à la Lovecraft, qui n'est pas sans rappeler "C'THULHU". (l'Appel de THULHU).

PRINCIPALES COMMANDES ET LEUR FONCTION

SAVE	SAUVER	Sauvegarde de la partie en cours
LOAD	CHARGER	Chargement d'une partie sauvegardée
PAUSE (hold-stop)	ARRETER	Arrêt momentané du jeu
QUIT	QUITTER	Arrêt définitif ou retour au tout début
LOOK (examine)	REGARDER	Rappel de l'image et/ou du texte
PICTURE	IMAGE	
WORDS	TEXTE	
SCORE	SCORE	En %, utile pour savoir si on progresse
STATUS	ETAT	Blessé; bien portant, mort (!), etc...
INVENTARY (list)	INVENTAIRE	...Des objets transportés
HELP (hint)	AIDE	Donne un indice



SRAM : LE PLAN

VOICI UN PLAN A COMPLETER. PHOTOCOPIEZ-LE, RECOPIEZ-LE, ECRIVEZ MEME DESSUS.
Tous les lieux possibles n'y sont pas mentionnés et parfois, il faudra résoudre quelques énigmes pour les découvrir.

BON PLAN

UN SUPER BON PLAN

Vous aviez remarqué que 500cc Grand Prix de Microïds pouvait se jouer à deux ? Sauf que sur l'Amstrad, nitchevo ! Alors voilà, pour moins de cent francs, nous vous proposons de réaliser un doubleur de joystick.
Ce doubieur s'adaptera quelque soit le type de votre manette de jeu et vous évitera de périlleux bricolages.
Un doigt de minutie ajoutée à la manipulation du fer à souder donneront des résultats dont vous ne pouvez encore évaluer les répercussions. Alors, lancez-vous !
Il n'est pas nécessaire de posséder beaucoup de pratique pour savoir combien il est pénible de n'avoir qu'une manette de jeu sur son Amstrad. Nous vous proposons donc de nous suivre dans la réalisation du doubleur de la semaine.
La prise manette de jeu de l'Amstrad possède deux broches "commun" repérées 8 et 9 sur la figure n°1. En temps normal la sortie n°8 pilote le joystick unique. Dans votre réalisation, le second joystick sera, lui, connecté sur la broche n°9, les autres connexions restant identiques.

REALISATION PRATIQUE

Commencez par tailler dans du câble en nappe deux morceaux de cinq fils et deux autres de quatre fils. Les quatre câbles obtenus doivent être de longueur égale (10 cm semble être un bon compromis). Dénudez alors chaque extrémité de ces câbles. Etainez (recouvrir d'étain avec le fer à souder) les fils et les broches des connecteurs.
Reportez-vous maintenant au schéma de câblage de la figure n°2. Commencez par le connecteur femelle, duquel sortent les quatre nappes. A ce stade, vous vous êtes sûrement aperçu que vous possédiez 18 fils pour 9 broches ? Alors que faire ?
Il va vous falloir souder les deux nappes de cinq fils en parallèle l'une sur l'autre, et procéder de même pour les nappes de quatre fils.
Pour éviter que vous vous brûliez les doigts, il vous est conseillé de coincer le connecteur dans un petit étau, ou à la rigueur entre deux livres. Commencez par souder une nappe, la deuxième viendra se greffer par-dessus. Il n'est pas nécessaire de rajouter de la soudure, les broches doivent être suffisamment étainées.
Enfilez alors les trois capots (voir fig. 2) au risque de le regretter par la suite. Soudez, en procédant de la même manière, les deux connecteurs mâles. Cette fois, il y a bien 9 fils pour 9 broches.
Nous approchons maintenant du seul point réellement délicat du montage : il va vous falloir intervertir les fils 8 et 9 sur l'un des deux connecteurs mâles.
Comment repérer ces deux numéros ? Ils sont tout simplement gravés sur le plastique des connecteurs (et des deux côtés, s'il vous plaît !). Il faudra alors faire correspondre le 1 du connecteur femelle au 1 des deux connecteurs mâles, puis le 2 et ainsi de suite, en suivant la nappe, excepté, comme expliqué ci-dessus, pour le 8 et le 9 D'UN des connecteurs mâles (qu'il faudra croiser).
Une fois tout ce câblage effectué, vérifiez minutieusement qu'aucune broche ne touche sa voisine par excès d'étain. Puis tirez modérément sur les fils, ils doivent rester en place !
Tout est OK ? vous pouvez alors visser tous les capots (voir fig. 2) et enfin visser les serre-fils sans trop forcer. Ça y est, vous voilà possesseur d'une petite merveille dont vous pouvez être fier.

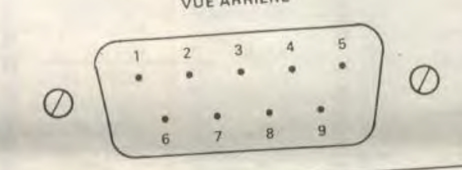
NOMENCLATURE DES COMPOSANTS

1 connecteur femelle type "canon" 9 broches
2 connecteurs mâles type "canon" 9 broches
3 capots pour connecteurs "canon" 9 broches
2 nappes de 5 fils et 2 nappes de 4 fils

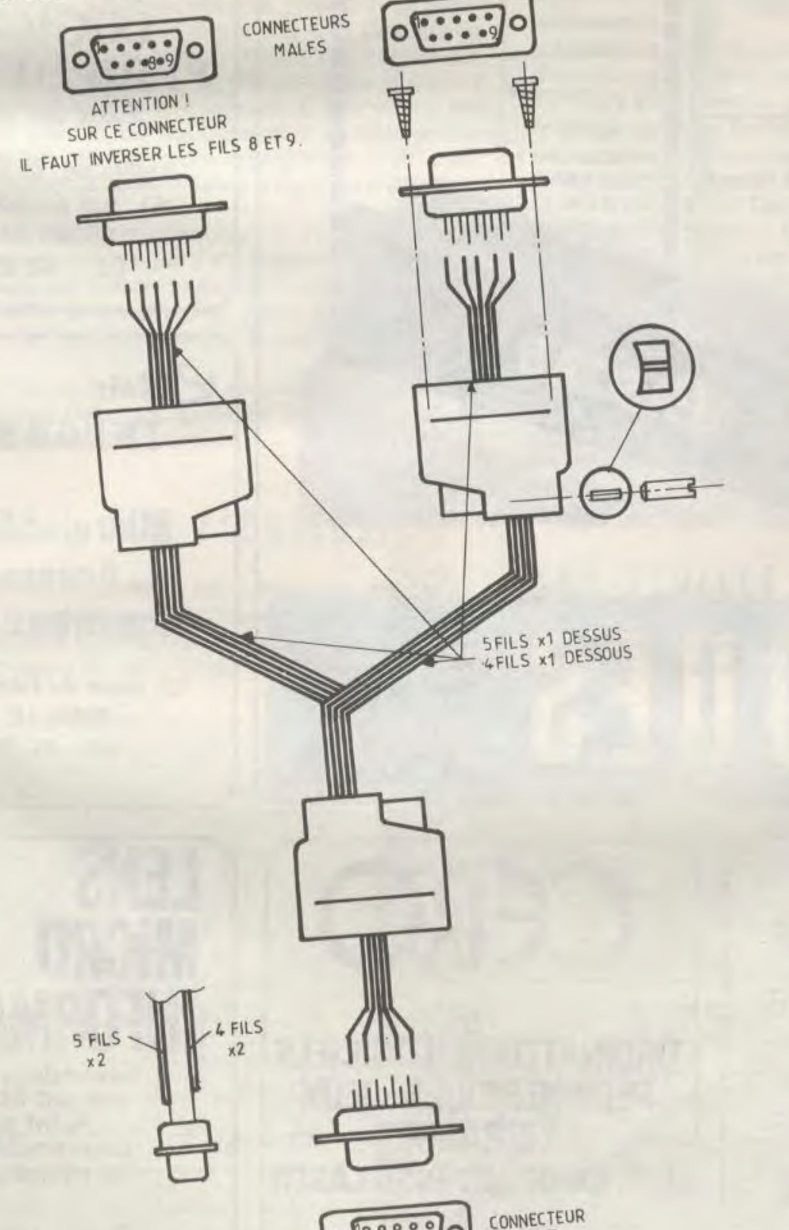
MATERIEL NECESSAIRE

Fer à souder, pince coupante, pince à dénuder, soudure.
Tout ce matériel est disponible chez n'importe quel revendeur de composants électroniques. Voyez les pages jaunes de l'annuaire !

Prise de manette de jeu



BROCHE 1	HAUT	BROCHE 6	FEU 2 TIR
BROCHE 2	BAS	BROCHE 7	FEU 1 TIR
BROCHE 3	GAUCHE	BROCHE 8	COMMUN
BROCHE 4	DROITE	BROCHE 9	COM 2
BROCHE 5	RESERVE		



DÉBROUILLE LANGAGE-MACHINE

Voici une petite astuce pour pouvoir reloger toutes vos routines en langage-machine, petites ou grandes, dans votre immense mémoire. Mais vous donnerai-je le secret ?

"Ohhhhh oui", répondirent-ils tous en chœur.
Bon, d'accord.
Tapez d'abord le petit programme suivant :

```
ORG # 30
POP HL   ; Là, on attrape l'adresse courante.
PUSH HL  ; On n'oublie pas de la remettre en
           place.
INC HL   ; On la prépare pour le relogement,
INC HL   ; Encore un petit coup,
INC HL   ; Et voilà le travail !
RET      ; On s'en retourne.
```

Vous me direz donc : "A quoi ça sert ? ? ? ". Je m'en vais vous répondre illico sur le champ tout de suite. Il faut bien comprendre qu'un programme qui utilise des CALL n'est point relogeable, sauf si ces mêmes CALL sont externes à la routine (exemple : CALL # BB5A, qui est une routine interne à l'Amstrad, et qui affiche un caractère à l'écran).
Nous allons appliquer ce petit principe de la manière suivante : un RST # 30 dans votre programme LM vous dit où vous êtes dans cette immense RAM. Nous savons de plus qu'un RET dépile une adresse préalablement empilée par le CALL pour s'y brancher. Donc, il va nous suffire de bidouiller la pile pour revenir au bon endroit après un CALL. Mais, suis-je bête, nous n'avons pas le droit d'utiliser de CALL ! Alors comment faire ? Benvoala, on empile l'adresse de retour et on fait un JR (qui est relogeable par définition). Quand l'Zedkatrevin va tomber sur le RET, il va dépiler l'adresse et revenir travailler juste derrière le JR si et seulement si vous ne vous êtes pas trompés dans vos calculs scientifiques.

Pour pouvoir utiliser notre RST # 30 dans de bonnes conditions, il faut absolument suivre l'exemple suivant, sans quoi vous auriez une jolie initialisation après votre CALL Basic.

```
     ORG POUET      ; N'importe où !
     ..........     ; Plein de choses.
     RST # 30       ; On va chercher l'adresse déjà remaniée.
     PUSH HL        ; On prépare le CALL.
     JR SR          ; On l'effectue.
     ..........     ; Encore plein de choses.
     RET            ; Retour au basic.
SR   ..........     ; Toujours plein de choses.
     RET            ; Dépilage de l'adresse et retour.
```

"Oui, me direz-vous, mais si notre sous-programme est à plus de 127 octets de son appel, comment faire pour qu'il soit accessible par ce petit JR ? C'est encore une fois très simple : il re-suffit de disposer ça et là des JR de liaison. Voici donc un petit exemple remeleu :

```
     ORG PARLABAS
     JR SR
     ..........     ; 120 octets
     JR HOP
SR   JR SR1
HOP  ..........     ; 120 octets
SR1  ..........     ; Voici notre sous-
                      routine
     RET
```

Comme vous avez certainement pu le remarquer, c'était vraiment très simple à réaliser. Mais encore une fois, certains me diront (j'adore dialoguer avec mes lecteurs) :" Comment fait-on si l'on veut utiliser le registre HL dans notre sous-programme ? ". Alors là, cela se gâte car vous devez modifier et déplacer la routine située en # 30 (nous utilisions cet emplacement pour sa facilité d'accès). Vous devez donc trouver un endroit propice au logement de cette routine, à l'abri des "coups de bambous".
Voici donc (NDLR : je crois que je me répète) un exemple de relogeatiure ...

```
      ORG OBONVOULOIR  : Comme dit ci-contre
      LD (TAMP),HL     : Sauvegarde de HL dans un tampon
      POP HL           : Récupération de l'adresse courante
      PUSH HL          : Remettage de celle-là
      LD (TAMP+2),DE   : Sauvegarde de DE
      LD DE,NB         : DE= déplacement pour le retour du JR
      ADD HL,DE        : Addition de ce nombre à l'adresse courante
      POP DE           : Dépilage de l'adresse du premier retour
      PUSH HL          : Mise en place du retour du JR
      PUSH DE          : Rétablissement du premier retour
      LD HL, (TAMP)    : On récupère HL
      LD DE, (TAMP+2)  : Et DE
      RET              : Et on repart
TAMP  DEFS 4           : Un tampon de 4 octets (2 pour HL et 2 pour DE)
```

Voilà donc comment l'utiliser :

```
     CALL OBONVOULOIR ; Initialisation du CALL
     JR SR            ; L'adresse est déjà empilée, alors on attaque
     .................  ; Plein, plein
     .................  ; D'instructions !
     RET                ; Retour du basic
SR   .................  ; Etc....
     RET
```

Et comment reloger un JP ?
Mais, on ne reloge pas un JP, car **on n'utilise pas de JP.** Il vaut beaucoup mieux, en effet, n'utiliser que des JR (gain de place mémoire, et de rapidité d'exécution). Mais si par malheur vous êtes absolument obligé(e)s d'utiliser un JP, essayez de vous arranger pour le transformer en une suite de plusieurs JRs comme démontré plus haut (NDLR : exemple : un JP à une adresse à 3 Ko de l'adresse actuelle prends trois octets en mémoire (vous suivez ?), tandis qu'une suite de 25 JRs en prend 50. Faites le calcul vous-même...). Ou alors, ne rendez pas vos routines relogeables !
En souhaitant vous revoir sous peu, ou sous tout ce que vous voudrez d'autre, salutatures distinguées.

Ahmed Halor et Zonfu Nèbre
(NDLR : dur, dur, les pseudos !)

La vie en haute résolution avec Turbo Pascal sur votre Amstrad

Pour vous aider à devenir les bâtisseurs de demain, Borland met au service de votre Amstrad un ensemble d'outils très performants à des prix très, très abordables.

Turbo Pascal avec extension graphique
795 F HT

Turbo Pascal est maintenant livré en standard avec son extension graphique ; c'est pour vous la garantie de maîtriser sans peine le dessin dans vos propres programmes, depuis le simple tracé d'une ligne, jusqu'à l'implémentation d'une tortue graphique.

Si vous êtes un programmeur débutant Turbo Pascal sera pour vous un outil formidable d'apprentissage. Quant aux programmeurs chevronnés nul doute qu'ils seront grisés par la vitesse de compilation, et la qualité de l'environnement Turbo.

Voici quelques-unes des capacités graphiques de Turbo Pascal sur votre Amstrad (Attention elles ne sont pas disponibles sur les 8256 et 8512 en raison des limites inhérentes à ces machines) :

• toutes les fonctions graphiques de base : tracé de lignes, cercles, rectangles, utilisation de vecteurs, etc.
• gestion de fenêtres graphiques ou textes à l'écran.
• implémentation complète d'une tortue graphique (avec un programme de démo).
• fonctionne avec un écran monochrome ou couleur (dans ce cas, vous pouvez définir et changer la couleur de vos figures, du fond, des fenêtres, etc.)
• gestion complète du son pour les animations sonores : ton, volume, durée, période.

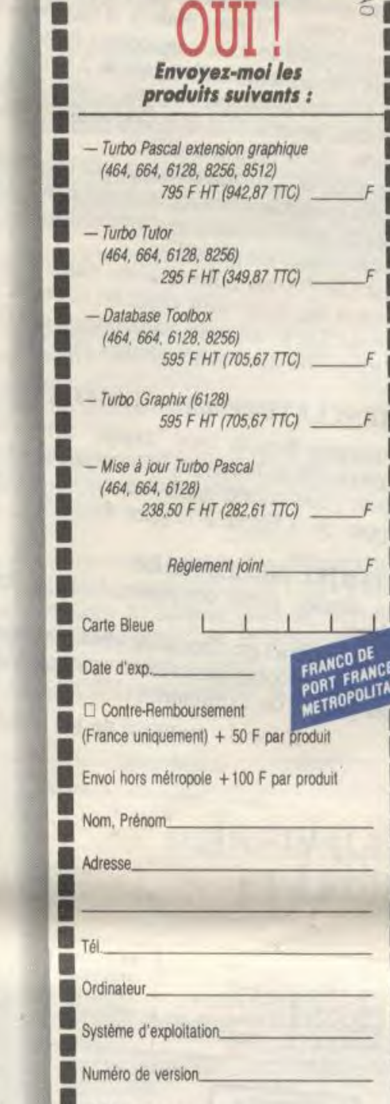
Plusieurs programmes de démo illustrent ces fonctions. Et si vous êtes déjà un inconditionnel de Turbo Pascal, ne vous en privez pas : nous vous proposons d'échanger votre version contre Turbo Pascal option graphique en payant simplement les frais de mise à jour. (Renvoyez votre disquette maître à Borland Fraciel, accompagnée du règlement, vous recevrez par retour une nouvelle disquette et un manuel complémentaire).

Turbo Graphix
595 F HT

Avec ce nouveau toolbox, vivez en haute résolution ! Turbo Graphix (pour Amstrad 6128) est une librairie de routines graphiques en code source, accompagnée d'un manuel en français qui contient de nombreuses explications. Elle vous permet de créer des graphiques complexes pour vos programmes en Turbo Pascal. Vous y trouverez des outils tout prêts à inclure dans toutes vos applications :

• animations graphiques rapides
• système complet de gestion des fenêtres graphiques
• des procédures pour dessiner des camemberts histogrammes, cercles et ellipses
• traçage des courbes, interpolation, lissage
• résolution de courbes, etc.

Graphix toolbox nécessite Turbo Pascal pour compiler les programmes. Et comme toujours chez Borland, tous vos programmes, en Turbo, sont librement commercialisables.


A0

OUI !
Envoyez-moi les produits suivants :

— Turbo Pascal extension graphique (464, 664, 6128, 8256, 8512) 795 F HT (942,87 TTC) ______F
— Turbo Tutor (464, 664, 6128, 8256) 295 F HT (349,87 TTC) ______F
— Database Toolbox (464, 664, 6128, 8256) 595 F HT (705,67 TTC) ______F
— Turbo Graphix (6128) 595 F HT (705,67 TTC) ______F
— Mise à jour Turbo Pascal (464, 664, 6128) 238,50 F HT (282,61 TTC) ______F

Règlement joint ______F

Carte Bleue
Date d'exp.
☐ Contre-Remboursement (France uniquement) + 50 F par produit
Envoi hors métropole + 100 F par produit
FRANCO DE PORT FRANCE METROPOLITAINE
Nom, Prénom
Adresse
Tél.
Ordinateur
Système d'exploitation
Numéro de version
☐ Envoyez-moi une documentation sur
Pour tout renseignement
78, rue de Turbigo
Département A7
75003 PARIS
Tél. (1) 42.72.25.19
Télex 216 120

BORLAND INTERNATIONAL
78, rue de Turbigo - Département A7
75003 PARIS - Tél. (1) 42.72.25.19 - Télex : 216 120

Vive la différence



Venez voir la différence
sur notre stand à l'AMSTRAD expo !

BI-1071

Loisir **INFORMATIQUE**
Revendeur Conseil
AMSTRAD - ATARI
COMMODORE - PHILIPS
THOMSON
41, rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : **31 85 18 77**

L I M
ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES
Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD
Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. : **47.27.29.00**

FRANCE® DISQUETTE
Revendeur agréé AMSTRAD FRANCE
Grand choix de logiciels AMSTRAD
DISQUETTES tous formats
Produits Informatiques divers
34, rue de la République
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28

MICRO PYRENEES
S.A.V. AMSTRAD
ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES
Liste sur demande
Aquitaine, Midi, Pyrénées
41, rue du 4-Septembre
65000 TARBES
Tél. : **62.93.70.71**

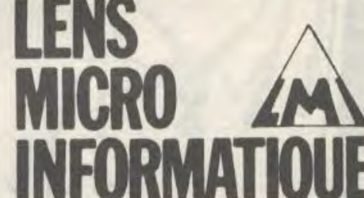
Loisir **INFORMATIQUE**
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels
22, place du Général de Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : 35. 43. 51. 54

CROCOBOUTIQUES

CALCULS ACTUELS *informatique*
LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES
Appareils en démonstration
49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91 . 33.33.44

FRANCE® DISQUETTE
Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE
AMSTRAD professionnel
AMSTRAD Familial
PRODUITS INFORMATIQUES divers
DISQUETTES tous formats
Magasin et vente par correspondance :
255, avenue Berthelot
659008 Lyon - Tél. : 78.01.79.63

CERO
ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER
12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

LENS MICRO INFORMATIQUE

Revendeur qualifié conseil AMSTRAD
Point pilote nouveautés, softs et périphériques
96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

COIN PROS CPC

LA SOLUTION C'EST MICRO-APPLICATION

MICRO APPLICATION
- TABLEUR
- TRAITEMENT DE TEXTE
- GESTION DE FICHIERS

LA SOLUTION...
POUR AMSTRAD CPC

Trois logiciels pour le prix d'un, destinés à la gestion bureautique d'une petite entreprise. Et pourtant, ce n'est pas un rêve !

Ils font fort, chez Micro-Application . A preuve, cette Solution, qui n'est rien d'autre qu'un concentré de Textomat, Datamat et Calcumat, ce dernier revisité et aux performances améliorées. Textomat est un traitement de texte, Datamat une gestion de fichiers et Calcumat un tableur.

En gros, quel est l'intérêt de s'acheter ce package, en dehors du fait qu'il coûte moins cher que les mêmes produits vendus séparément ? En premier lieu, comme son nom le suggère, il représente une solution complète de petite gestion pour une entreprise de taille artisanale. S'il ne présente pas les caractéristiques d'un logiciel intégré classique, "La Solution" donne quand même la possibilité d'échanger des données entre les trois parties, par l'intermédiaire de ses fichiers. On pourra ainsi éditer une lettre circulaire adressée à 500 personnes et reprenant le bilan des comptes de sa société.

L'autre avantage, et il est d'importance quand on a pris l'habitude du logiciel, est que les touches de fonction sont rationalisées. Le fait d'appuyer successivement sur Control et Enter (ou Return sur le 6128) provoque la même action, que l'on travaille sur Textomat ou sur Datamat. On a ainsi un logiciel dont les principales fonctions sont aisément mémorisables.

DAS TRAITEMENT DEN TEXTE!

Textomat est peut-être le point le plus faible de cette trilogie, malgré quelques caractéristiques de niveau professionnel. Son plus gros défaut est de fonctionner sur un ordinateur qui possède un clavier QWERTY, à l'anglaise, qui complique la tâche de la dactylo. Vient également s'ajouter l'absence de caractères accentués directement accessibles. On est ainsi obligé de passer par un Control-quelque-chose pour obtenir un "f" ou un simple "ê". Ceci dit, il faut bien admettre que la plupart des gens qui emploient un CPC pour leur gestion n'ont pas appris la dactylo. Et pour qui ne tape qu'avec un, voire deux doigts, cette disposition ne présente aucun inconvénient, pas plus que les accents accessibles par touches de fonction. Il suffira alors, simplement de mémoriser les diverses touches, au même titre que pour des fonctions de commande.

Beaucoup plus important, Textomat offre des possibilités de publipostage. C'est-à-dire qu'à partir d'un fichier créé sous Datamat ou d'une suite d'adresses collectées sous Textomat, on peut décider d'envoyer une lettre circulaire dont l'en-tête reprendra le nom et l'adresse des personnes à qui elle sera envoyée. Il faut insister sur la présence de cette fonction, car des traitements de texte professionnels ne la possèdent pas. Par contre, on regrettera la difficulté que pose sa mise en œuvre, la documentation n'étant pas d'une clarté exemplaire sur le sujet.

Parmi les nombreuses autres caractéristiques de Textomat, notons que celui-ci s'adapte à plusieurs types d'imprimantes, en particulier aux Epson. On trouve par ailleurs toutes les fonctions habituelles d'un traitement de texte de bonne valeur, comme le "Couper/Coller", de nombreuses options d'impression, de calculs et de gestion de la disquette.

Même si le résultat imprimé peut parfois surprendre au cas où l'on n'a pas été suffisamment rigoureux, Textomat est un traitement de texte apte à rendre de nombreux services.

DAS GESTION DEN FICHIERS!

Datamat est une gestion mono-fichier qui présente des caractéristiques intéressantes, malgré quelques particularités un peu dommageables. La première chose qu'on fait quand on veut créer un fichier, c'est de définir un masque de saisie. Composer ce masque est une opération simple mais un détail fait bondir. A chaque sauvegarde d'un masque de saisie, le programme initialise la disquette se trouvant dans le lecteur ! Plusieurs conséquences : tout d'abord, faire attention à ne pas laisser une disquette contenant déjà des informations importantes, celles-ci seraient perdues. Deuxio, cette manipulation signifie que vous n'aurez pas plus d'un masque de saisie par disquette, ce qui amène à ne mettre qu'un fichier par disquette. Dernier point, un fichier se rapportant à une autre application ne pourra cohabiter avec un fichier Datamat, à moins de l'écrire après ce formatage impromptu.

Un enregistrement peut avoir jusqu'à 512 caractères de long, et le nombre de zones par enregistrement est limité à 50. Par ailleurs, le nombre maximal d'enregistrements est celui supporté par une disquette. Dans le cas de fichier de grande taille, on sera donc contraint de le séparer en plusieurs parties. Par ailleurs, il est possible de définir un index sur lequel sera effectué le tri.

La saisie présente un aspect surprenant. Le masque de saisie s'affiche et on entre normalement ses données. A la seconde fiche, les informations de la précédente restent à l'écran. Cela n'aurait pas d'importance si, dans le cas où la nouvelle information serait de taille inférieure à son aînée, les anciens caractères n'étaient considérés par l'ordinateur comme faisant partie du nouvel enregistrement. Il existe bien une commande permettant de vider l'écran entre chaque enregistrement, mais il aurait été tellement plus simple de ne retenir que ce qui est validé par l'appui sur Enter...

Le nouveau tri de Datamat offre des performances améliorées. Mais le tri de 500 enregistrements sur plusieurs critères prend environ 40 minutes (chiffre Micro-Application), ce qui rend cette opération fastidieuse. En effectuant plusieurs tris sur un seul critère, le gain de temps se révèlera très appréciable.

```
****************************************
*                                      *
* PRENOM :                             *
*          ------------------          *
* NOM    :                             *
*          ------------------------    *
* RUE    :                             *
*          ------------------------    *
* C.POSTAL:                            *
*          -----                       *
* VILLE  : PARIS                       *
*          ------------------------    *
* TEL.   :                             *
*          ------------------          *
* PASSE-TEMPS: AMSTRAD CPC 464         *
*              ----------------------  *
****************************************
  SAISIR [RECHERCHER] MODIFIER EFFACER
```

```
****************************************
*                                      *
* PRENOM : ERIC                        *
*          ------------------          *
* NOM    : MARTIN                      *
*          ------------------------    *
* RUE    : 168 RUE DE LA PAIX          *
*          ------------------------    *
* C.POSTAL: 75008                      *
*          -----                       *
* VILLE  : PARIS                       *
*          ------------------------    *
* TEL.   : 489.19.75                   *
*          ------------------          *
* PASSE-TEMPS: AMSTRAD CPC 664         *
*              ----------------------  *
****************************************
  SAISIR RECHERCHER MODIFIER EFFACER
```

Calcumat permet 4 types d'édition graphique, sur écran comme sur imprimante. Si le camembert paraît aplati sur l'illustration, sa représentation sur écran montre un cercle bien rond. Les divers types peuvent cohabiter sur un même écran, et peuvent représenter soit des vues d'un même groupe de données, soit de 4 groupes de données différentes. On pourra également éditer ces dernières sur 4 diagrammes de même type.

Datamat offre plusieurs options de recherche, de modification, de tri et d'édition. Parmi ces dernières, signalons une copie d'écran et des paramétrages d'imprimante. Le tri peut se faire selon plusieurs critères et dans un ordre déterminé par l'utilisateur. Notons que la version de Datamat livrée avec La Solution diffère de celle précédemment vendue dans le commerce par un tri beaucoup plus rapide. De plus, par ces tris, on peut créer des sous-fichiers. Par l'emploi d'opérateurs logiques, on peut sélectionner des enregistrements correspondant à certains critères.

En définitive, Datamat est une gestion de fichiers de bon niveau, sans caractéristiques exceptionnelles mais possédant une vitesse de traitement satisfaisante.

DAS FEUILLE DEN CALCUL!

Troisième et dernière partie de La Solution, Calcumat est le programme le plus évolué du package. Dès le premier abord, on ressent une conception plus récente, du fait des menus déroulants. Il faut avouer que ces menus sont bien agréables d'emploi, et l'on regrette que les deux autres programmes en soient restés aux menus arborescents qui obligent à maintes manipulations pour s'y déplacer.

Une feuille de calcul c'est fait pour faire des calculs. Donc, Calcumat fait des calculs. Pour cela, il propose une feuille de 256 colonnes par 1024 lignes en théorie, ce nombre dépassant de loin la capacité de mémoire vive de l'ordinateur. On peut entrer dans chaque cellule du texte des chiffres ou des formules de calcul. Le fonctionnement de cette saisie est on ne peut plus simple et les modifications sont possibles, provoquant un recalcul automatique ou à volonté.

Calcumat offre un éditeur graphique qui permet des histogrammes, des barres cumulées, des camemberts ou des diagrammes en ligne. Plusieurs graphiques peuvent cohabiter sur l'écran, représentant soit les mêmes données, soit des parties différentes d'un tableau. Il est également possible d'éditer ces graphiques sur imprimante, ou de les mêler à un texte de Textomat.

Dans la barre de menus déroulants, on trouve une option proposant des outils de bureau tels qu'une calculatrice ou un calepin. Celui-ci permet la saisie de textes de courte taille, ou d'intégrer des données de Textomat ou de Datamat.

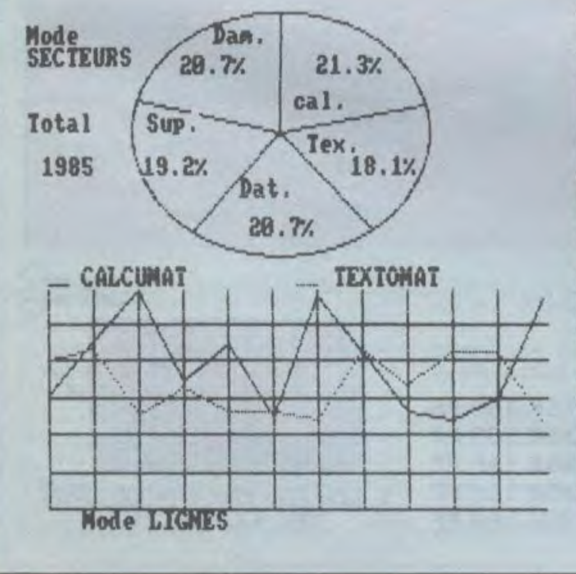
La partie Fichier du menu offre une surprise, à savoir une option cassette. En effet, Calcumat est le seul programme de La Solution à ne pas uniquement fonctionner avec un lecteur de disquettes. Allez savoir pourquoi...

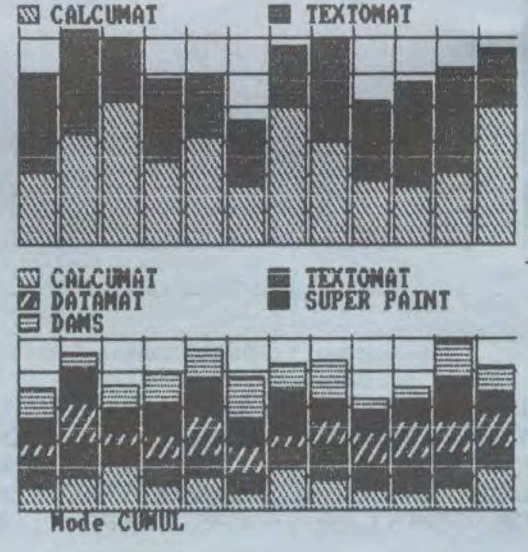
Enfin, on trouve les habituelles fonctions "couper-coller" ou Tri inspirées de Multiplan, ainsi que des options utilisateur.

Assez proche de Multiplan dans sa conception, Calcumat est un tableur sans défaut majeur, complet, et ergonomique.

DAS CONCLUSION DEN LA SOLUTION!

Dans l'absolu, que vaut La Solution ? C'est un bon petit produit, aux performances un peu limitées certes, mais très bien adapté aux capacités de la gamme CPC. Par rapport à des produits comme dBase II, Wordstar et Multiplan que l'on trouve aussi sur ces machines, La Solution a l'avantage d'être un produit homogène, plus rationnel d'utilisation de par des commandes semblables et surtout d'un prix bien inférieur à celui des trois "stars" additionnées. Donc, il faut convenir que La Solution est un produit de gestion apte à rendre de nombreux services dans une petite entreprise.





Les capacités de Datamat, le gestionnaire de fichier, font que chaque enregistrement a 512 caractères de long au maximum, et que 50 zones sont possibles, dont la longueur maximale ne peut dépasser celle d'une ligne. Vous serez obligé de définir deux zones ou plus pour loger une information de grande taille. Vous aurez également la possibilité de répartir ces données sur plusieurs fichiers, en exploitation séparée.

LA SOLUTION 14/20

NOTICE : 13. Pas toujours très claire mais didactique et au niveau du public visé.

AFFICHAGE : 10. Cette note est plus due au médiocre affichage en 80 colonnes des CPC qu'au logiciel lui-même.

CONVIVIALITE-ERGONOMIE : 15. Une certaine rigueur est nécessaire pour ne pas se tromper, mais l'ensemble est bien conçu.

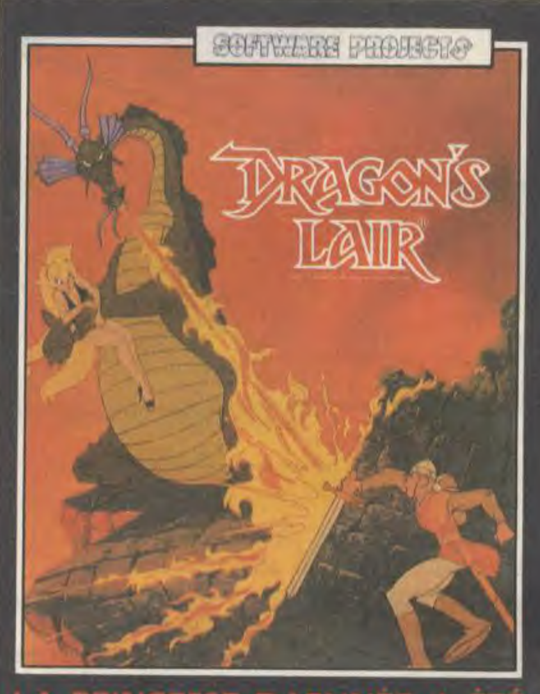
ORIGINALITE : 15. Peut-être le seul produit de ce genre à présenter de telles qualités d'intégration.

INTERET : 16. Une bonne gestion à maints points de vue.

RAPPORT QUALITE/PRIX : 18. La Solution n'est vraiment pas chère !

PUISSANCE ET RAPIDITE DU TRAITEMENT : 12. Le traitement de texte n'est pas très rapide, mais l'ensemble "tourne rond".

AUTRE : Pourquoi pas une version PCW ?



L'ADAPTATION DU CÉLÈBRE JEU D'ARCADE !!

LA PRINCESSE DAPHNÉE A ÉTÉ SÉQUESTRÉE PAR UN TERRIBLE DRAGON QUI L'A ENFERMÉE DANS UNE BOULE DE CRISTAL. UN SEUL HOMME PEUT LA DÉLIVRER : **DIRK, LE VALEUREUX.**

NEUF ÉTAPES TOTALEMENT DIFFÉRENTES L'ATTENDENT POUR ACCÉDER AU REPAIRE DU DRAGON, AFIN DE DÉTRUIRE CE DERNIER...

ARCADE-AVENTURE!

RETROUVEREZ-VOUS LA PIERRE DE FEU SACREE QUI A ETE DEROBEE PAR UNE REINE DIABOLIQUE?



50 MILLIONS D'EXEMPLAIRES...

LE JEU LE PLUS POPULAIRE ET LE PLUS VENDU AU MONDE POSSÈDE MAINTENANT SUR ORDINATEUR DES QUESTIONS GRAPHIQUES ET MUSICALES !

DISTRIBUTEURS NOUS CONTACTER...

DES VAISSEAUX SPATIAUX D'ORIGINE INCONNUE ATTAQUENT LES COLONIES TERRIENNES INSTALLÉES DANS LE SECTEUR DE REGULUS.
UN SEUL AVION DE CHASSE EST DISPONIBLE POUR REPOUSSER CETTE INVASION :
LE LIGHTFORCE.

UN SEUL PILOTE PEUT EN PRENDRE LES COMMANDES :
VOUS !



PLUS DE 3.000 QUESTIONS...





LIGHT FORCE
AMSTRAD
FTL FASTER-THAN-LIGHT

CHEVAUCHEZ **THANATOS LE DESTRUCTEUR** DANS SA QUÊTE A TRAVERS DES SOUTERRAINS, DES CHÂTEAUX PROTÉGÉS PAR DES GARDES ; AFIN DE RETROUVER UN PERSONNAGE MYTHIQUE : **EROS,** LE DONNEUR DE VIES !!!

JE DÉSIRE RECEVOIR LES PROGRAMMES SUIVANTS :
NOM :
ADRESSE :

VILLE : CODE POSTAL :

PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

☐ THANATOS	CASS 110 FF	☐ DISK 160 FF
☐ TRIVIAL PURSUIT	CASS 199 FF	☐ DISK 259 FF
☐ FIRELORD	CASS 110 FF	☐ DISK 160 FF
☐ LIGHT FORCE	CASS 110 FF	☐ DISK 160 FF
☐ DRAGON'S LAIR	CASS 110 FF	☐ DISK 160 FF

UBI Soft
1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21

AH

NOUVEAUTES



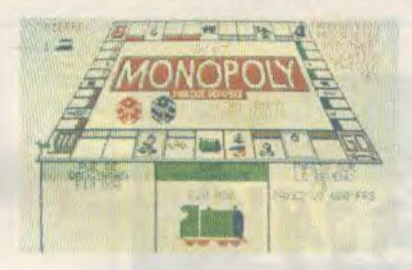
PREVIEWS

ONE de D3M Software

Vous est-il déjà arrivé d'avoir à garder un épouvantable gamin, inspiré par les pires farces et les tours les plus pendables ? Il vous file perpétuellement entre les doigts, à l'affût de sa prochaine bêtise. Un conseil : une baby-sitter à 25 Francs de l'heure ou un joystick et ce jeu original.



MONOPOLY de Leisure Software distribué par FIL



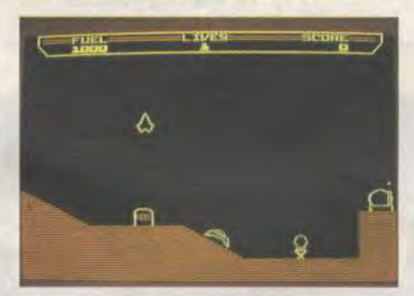
Le Monopoly arrive enfin sur Amstrad, ce qu'on finissait par ne plus croire possible. Tout le monde connaît le principe du jeu et il s'agit d'une reproduction fidèle de l'original. On peut jouer seul contre un à six joueurs humains ou gérés par l'ordinateur. Le programme s'occupe par lui-même de lancer les dés, et sans tricher, svp ! En dehors de cela, les graphismes sont d'un grand réalisme, la représentation du plateau de jeu étant soulignée par une représentation des cases où l'on se situe sous forme d'icônes. Entièrement francisé par FIL, c'est une agréable façon de se divertir sans encombrer sa table !

LE PACTE de Loriciels

Le Pacte est rompu, les Forces du Mal vont bientôt envahir la Terre. Toi seul, pauvre humain, aidé de tes pouvoirs parapsychologiques, peut empêcher la destruction finale. Pour cela, il te faudra résoudre le mystère de la maison hantée de Salem, accompagné de deux spécialistes des sciences occultes et de leur chien. Alors prends garde, humain : évite les démons si tu ne veux pas que ta vie ne soit plus qu'un perpétuel enfer. Ta ruse, tes pouvoirs, le maigre matériel en ta possession sont tes seuls alliés.
Le thème de ce jeu d'aventure rappelle étrangement celui de "La maison des damnés" de Richard Matheson, et l'enquête risque de se révéler périlleuse.



THRUST de Firebird



Coucou, un Firebird pas cher ! Des graphismes vectoriels, à première vue succints, mais l'aventure à travers la galaxie vous réserve une multitude de péripéties dont vous n'êtes pas prêt de venir à bout.

NOW GAMES 3 de Virgin

Après le 1 et le 2, voici le 3 ! Oui, c'est bien d'une compilation dont il s'agit. Est-il besoin de vous présenter Sorcery (arcade-aventure), Code Name Mat 2 (aventure-arcade), Everyone's a Willy (arcade), View to a Kill (aventure-arcade) et Nick Faldo Play the Open (golf) ?



MAGGUY A ENCORE FRAPPE

Les british, ils en reviennent presque à l'ère victorienne. Leur dernière idée, c'est de censurer un logiciel de jeu. Si, si, vous ne rêvez pas, interdit aux moins de 18 ans, comme un vulgaire film suédois de mœurs légères. Sans rigoler, ce soft, Dracula de CRL, risque d'être vendu en Angleterre accompagné d'une notice précisant que son utilisation est réservée aux adultes. Mais pourquoi, me direz-vous, Dracula sévit-il dans une atmosphère aussi sulfureuse qu'empreinte d'un érotisme torride ? Que non, le "X" au fer rouge frappe Dracula à cause de son caractère horrible, paraît-il. P'têt que c'est un logiciel en langage-machine à sang pour sang...

DU PLUS SUR LES FICHIERS

Micro-Application vient de sortir une nouvelle version de Datamat, sa gestion de fichiers pour CPC. Nouvellement dénommé Datamat Plus, cette amélioration d'un des meilleurs logiciels de la célèbre firme française voit la gestion des tris s'effectuer avec une vitesse accrue de 30 à 40 %. Cette nouvelle version est celle qui figure dans *La Solution* qui regroupe également Textomat et Calcumat en un seul package (voir le test de ce logiciel en page 9). Si jamais vous possédez l'ancienne version de Datamat et que vous avez envie d'acquérir "La Solution", Micro-Application vous offre la possibilité de renvoyer votre disquette accompagnée d'un chèque de 50 Francs procéder à l'échange avec la nouvelle version. Si vous habitez Paris ou la région, il vous suffira de vous rendre aux locaux de Micro-Ap, au 13, rue Ste-Cécile à Paris dans le 9ème pour qu'on vous effectue le transfert gratuitement. Mais si vous habitez Marseille, il vaut mieux passer par la poste, ça revient moins cher !

LIBRAIRIE

COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR AMSTRAD CPC chez MICRO-APPLICATIONS de Severin, Schulwitz et Ungerer.

Ah, le bel art que la télématique ! Ah le beau sujet à traiter que celui-là ! Ah que ce livre promet avant même de l'avoir ouvert ! Et divine surprise, il tient ses promesses. Théorie et pratique se complètent en un harmonieux ensemble, où l'on peut apprendre les notions de base de la télématique et des modes de transmission, mais aussi trouver comment réaliser une interface Minitel-RS 232, une interface RS 232 pour Amstrad CPC, ainsi que les routines permettant le dialogue CPC-Serveur par l'intermédiaire du Minitel. Il faut malgré tout noter que la réalisation de l'interface série n'est pas à la portée d'un néophyte, mais si l'on se rappelle bien, Amstrad en commercialise une, ainsi que d'autres sociétés indépendantes. Si vous avez la flemme ou des réticences à effectuer ce montage, par une simple acquisition, bien sûr plus onéreuse, il vous sera quand même possible de réaliser l'interfaçage entre votre CPC et un Minitel, cette dernière manœuvre demandant des notions nettement moins pointues. A défaut de se lancer dans des envolées de fer à souder et de tournevis, ce livre pourra vous apporter des connaissances importantes dans le domaine de la communication par ordinateur. Précieux tour d'horizon et manuel technique, ce livre peut se révéler indispensable. (149 F, 196 pages)



Présentation : 14. Plein de schémas et de croquis, et une maquette offrant une grande aération du texte.

Intérêt : 18. Un sujet passionnant, magnifiquement traité.

Originalité : 17. C'est rare les livres sur ce sujet.

Style : 14. Bien que plutôt écrit pour un public averti, ce livre peut être mis également dans des mains moins averties.

SUGAR CHANEL

Depuis la Piste aux Etoiles, on avait rien vu de plus flamboyant sur nos étranges petites lucarnes. Voilà qu'Amstrad se met à faire de la pub télévisée sur nos chaînes nationalisées (pour combien de temps encore ?). Et il faut voir la pub ! Grandiose ! Même qu'à côté, les pubs Gerflex, ça ressemble à de la camomille pour retraités à Saint-Flour-les-Mirabelles ! Un comédien, frisant la bêtise comme c'est la mode actuelle (mais de qui se sont-ils donc inspirés ? Et hop !) présente les modèles 464 et 6128, comme d'autres un jus de fruit portant le nom d'une carte à jouer, tandis que deux crocodiles dansent un jerk endiablé en arrière-plan, en se mordillant la queue (non, il n'y a aucune allusion malséante là-dedans !). Mais, on n'a pas déjà vu ce genre de plan-là dans Fantasia d'un certain Walt Disney ? En tout cas, quand on connaît les tarifs de la pub à la télé, on peut dire qu'Amstrad se porte TRES bien !

AMX A FEU NOURRI

AMX, c'est une marque qui vous dit certainement quelque chose, notamment pour la fameuse AMX Mouse. Et voilà-t-il pas que ces charmantes personnes de Fleet Street Editor, loin de se reposer sur des lauriers durement acquis, se sont remises au boulot pour pondre AMX Page Maker qui, comme son nom l'indique, est un logiciel d'édition et de mise en page pour CPC 6128 ainsi que pour PCW. Et comme cela ne suffisait pas à leur bonheur de créateurs, ce soft est accompagné d'un digitaliseur d'images. Que demander de plus ? Si vous vous sentez des talents pour la mise en page de votre propre journal, il vous en coûtera 550 F pour Page Maker seul, et 1490 F avec le digitaliseur. C'est DDI qui importe tout ça.

C'EST MA FORTUNE !

Paraîtrait que les Suisses sont des gens lents. Pourtant, quand on voit l'activité développée par Sémaphore, on se dit que ma foi, il faudrait peut-être revoir cette opinion... Ainsi viennent-ils d'annoncer la sortie du Scanner DMP 2000 qui permet de digitaliser un document à partir de l'imprimante des CPC. Comment ça marche ? Simple, le Scanner remplace la tête d'impression et ausculte ligne par ligne le document qui défile devant lui, tout en digitalisant les informations. Et après, hop ! dans l'ordinateur. En plus, le logiciel d'accompagnement permet de se livrer à toutes les opérations possibles et imaginables sur l'image obtenue, que ce soit un zoom, une édition pixel par pixel ou la sauvegarde sur disquette. Pour environ 700 F, ça devrait vous taper dans l'œil !

UN CAS PARTICULIER

Le KCS Power Cartridge, tout le monde en a un jour ou l'autre entendu parler. Vous savez, cette petite cartouche qui permet de stopper n'importe quel logiciel pour en faire une copie de sauvegarde (une seule et unique copie dont on ne peut se resservir que si on est soi-même possesseur d'une de ces cartouches : malin !) Eh bien maintenant, il existe la Multiface 2 pour CPC 464 et 6128 qui remplit exactement la même fonction. En plus de ces fonctions de copie de sauvegarde, la Multiface contient un moniteur performant qui permet de se balader gaillardement entre les octets de n'importe quel logiciel. Profitez-en pour bosser sur l'assembleur ou le langage machine plutôt que d'avoir des idées idiotes !

LA FRANCE DANS L'ELITE.

Elite, la société de softs ludiques bien connue, vient d'annoncer la création de sa filiale française qui va prendre, en même temps que le statut de SARL (ce dont tout le monde se fout), le nom original d'Elite France. Débouchons le champagne ! Elite est quand même la première société du genre à venir s'installer en France. Comme quoi notre bon marché national commence à intéresser nos petits amis d'Outre-Manche. L'adresse de ces pionniers est 1, voie Félix Eboué, 94000 Créteil. Et maintenant, qu'est-ce qu'ils attendent, les autres ?

C'EST DÉJÀ NOËL !

Pas la peine de regarder votre calendrier pour vérifier, on le sait qu'on est fin Octobre ! Mais visiblement, chez FIL, ça a pas dû percuter. Ils sortent dès à présent un "paquet-cadeau" destiné aux fêtes de fin d'année. Sur une disquette ou une cassette, on trouve ainsi trois bons logiciels d'éditeurs américains, à savoir **V !, Les visiteurs, Gunfright** et **The Way of The Tiger**. C'est pas vraiment de l'inédit mais c'est quand même de la bonne qualité. Ça peut même valoir le coup pour se faire un petit cadeau de Noël un tout petit peu à l'avance. Surtout à 145 francs pour la cassette et 195 francs pour la disquette.





OBJECTION, VOTRE HONNEUR !

Sofremi est une société de logiciels déjà connue pour son APL 68000. Depuis, un changement d'orientation les ont fait se lancer dans le logiciel de gestion, mais pas comme tout le monde. Leur dernier produit est un logiciel de gestion de cabinet d'avocat. Je ne sais pas si vous avez déjà eu affaire à ce genre de personnes, mais le cabinet moyen est en général un endroit où les piles de dossiers poussiéreux surplombent d'autres piles de dossiers poussiéreux qui cachent elles-mêmes de nouvelles piles de dossiers poussiéreux. Et c'est au milieu de ce caphar-naum que règne le corbeau dont vous avez besoin. A partir de maintenant, il sera inutile de venir chez votre Maître préféré coiffé d'un casque de spéléo puisque ce logiciel et l'ordinateur qui va avec, remplaceront agréablement et efficacement le fatras pré-cité. Pour vous jeter à habeas corpus perdu dans les bras de ce programme, allez chez Sofremi, 6, rue Paul Bert, 92800 Puteaux.

ÇA PLANE CHEZ MICROPROSE

Mais non, ces braves gens ne s'adonnent pas à certaines pratiques que la morale et la loi réprouvent. Ils viennent simplement de sortir 6 (si,si : six) simulateurs de vol simultanément pour le PC 1512 ! Et il y en a pour tous les goûts, pour toutes les époques et dans tous les endroits ! Ça va de la séance d'acrobaties à la mission contre les Lybiens (ah bon ?) en passant par la seconde guerre mondiale, la simulation d'hélicoptère, la guerre de Corée et tutti quanti. **Solo Flight, Spitfire Ace, Helicat Ace, Acro Jet, Mig Alley Ace et F-15 Strike Eagle**, tels sont les noms de ces flamboyants logiciels. Evidemment, les appareils que l'on pilotera sont en rapport direct avec leur mission. Cela va du vieux coucou de la guerre de 14, l'archétype des appareils utilisés en acrobaties, au dernier modèle de l'US Navy, nouvelle star des porte-avions. Et, comme vous le découvrirez dans une de nos très prochaines éditions, nous nous proposons de faire un test COMPARATIF de tous ces simulateurs, sans exception ! Ça plane pour Amstradebdo !

La doc qui accompagne chacun de ces joyaux est tout simplement GE-AN-TE, surtout en ce qui concerne le "F-15 Strike Eagle" qui décrit des missions en Lybie, en Syrie, à Hanoï, en Egypte, à Haïphong, en Irak, dans le golfe Persique (l'Iran, quoi !), dates historiques comprises ! Le premier qui voit là-dedans un quelconque anticommunisme primaire peut se recouvrir la tête de cendres pour cacher sa honte, il ne mérite pas mieux pour de telles supputations hautement subversives !



ACTIVISION, ON TOURNE !

Le Service de Presse d'Activision fait très bien les choses (si, si, même nous on y croyait pas, un service de presse efficace, pour une société de Micro, inconcevable !). Nous venons ainsi de recevoir un communiqué de presse comportant la liste de tous les logiciels PC d'Activision qui sont compatibles avec le PC 1512. Parmi eux, signalons Ghostbusters, Hacker 1 et 2, Borrowed Time, Mind Shadow, et bien d'autres... Nous, comme on aime bien vérifier par nous-mêmes, on accorde notre confiance à Activision, mais ça nous empêchera pas de tester par nous-même, histoire de voir si par erreur une incompatibilité sournoise ne se manifesterait pas. De toute façon, on vous tiendra au courant.

SPÉCIAL REVENDEURS

Si vous n'êtes pas revendeur, ce n'est peut-être pas la peine de passer votre chemin, mais cette brève risque de ne pas trop vous intéresser. On vous aura prévenu ! La société PM Informatique, sise à Croix dans le Nord (59), commercialise plusieurs logiciels à usage professionnel pour PC 1512. Le catalogue comprend une comptabilité, un traitement de texte, une gestion de fichier et un tableur intégrés, ainsi que des progiciels de facturation (les prix s'échelonnent entre 500 et 2590 F). Pour nos amis revendeurs, il faut savoir que PM livre gratuitement le premier logiciel, pour vente ou pour démo, et deux autres exemplaires en démo uniquement. Par ailleurs, les conditions revendeurs semblent fort intéressantes et les clients pourront bénéficier d'une assistance "hot-line" pendant les trois premiers mois suivant l'achat. Enfin, dernier point, les logiciels sont vendus onze à la dizaine !. Vous êtes intéressé ? Le téléphone : 20 98 29 29.

GEM A LA PLAGE

Comme tout le monde le sait, le PC 1512 sera commercialisé avec le logiciel intégrateur GEM de Digital Research, ainsi qu'avec GEM Paint et GEM Work. Ce qu'on sait moins, par contre, c'est qu'un bon de commande sera également inclus dans l'emballage, à l'ordre de Micropool France. Cette société possède l'exclusivité de la distribution de tous les produits GEM sur Amstrad PC 1512. Ainsi, pour acquérir GEM Draw ou GEM Front Editor, il faudra maintenant s'en reporter à cette société. Son adresse : 110 bis, Av du Gal Leclerc, 93500 Pantin.

INNELEC CASSE-BRIQUES

Comme dans les tout premiers jeux vidéo, Innelec casse tout sur son passage. (Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, Innelec n'écrase pas les prix !). Ils vont distribuer la compta de chez Memsoft à un prix incroyablement bas : 750 F au lieu de 1990. Faut-il voir là une conséquence de l'effet Amstrad ? P'têt ben qu'oui, mais sûrement pas non... En tout cas, cette comptabilité tourne sous MS-DOS et est gérée par un système de multi-fenêtrage. Innelec proposera bientôt, vers la mi-Novembre, une "hot-line" pour l'apprentissage du soft, et ce pour un prix de 590 F. Le distributeur assurera également une formation pour les revendeurs pour 580 F. Dommage que quand le prix des logiciels baisse, celui des services augmente !

LA LIVRAISON DE LA SEMAINE

DES SOFTS POUR S'AMUSER



TRAP DOOR de PYRANHA 13/20

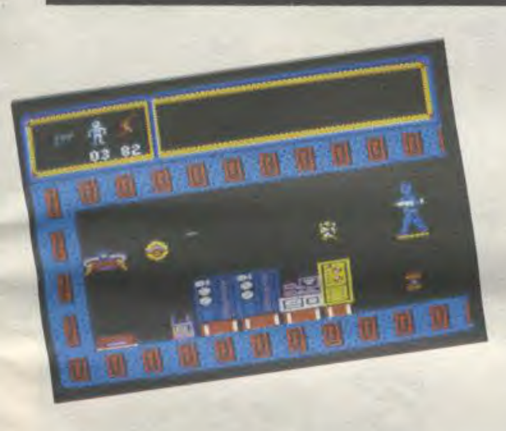


Notice	: 10
Graphisme	: 13
Animation	: 15
Son/Bruitage	: 8
Intérêt	: 14
Originalité	: 15
Qualité/Prix	: 14

Notice en anglais pour un soft original, plein d'humour (noir), rempli de trouvailles, mais avec un héros lent. lent...

EEK ! EEK ! COMMANDE- CHOSE - ET - BERK - T'OBEIRA - EEK
La chose dont à laquelle il est fait allusion plus haut, est le propriétaire d'un château quelque peu hanté, dont BERK, une espèce de grosse courge bleue à la démarche de dindon, est le serviteur.
ONGA ! ONGA ! JE - VEUX - UNE - BOITE - DE - VERS - FRAIS ! !
La CHOSE adore aussi : les œufs brouillés, la soupe aux limaces de vase et le potage aux yeux frais.
EEK ! EEK ! VOILA - MAITRE !
HU ? J'AI - CHANGE - D'AVIS - APPORTE - MOI - ONGA ! - UN - BOL - DE - LIMACES - BOUILLIES !
La résidence de la CHOSE, possède une cuisine équipée où on trouve : réchaud, bassines, pots, graines, timbales, pœles et bouteilles. Chaque contenant pouvant cacher un contenu.
LA TRAPPE (THE TRAP DOOR) TA TA TIIIN ! ! !
BERK, de sa démarche chaloupée se dirige vers la trappe et l'ouvre brusquement, projetant DRUTT, la grenouille-araignée gloutonne, en dehors de l'écran. L'assistance retient sa respiration, en guettant le Spectre qui surgira du trou ...
BOIIING ! BOIIING !
L'Apparition aux godasses bleues, jambes à ressort, gros yeux, semble plus stupide que méchante. BERK, afin de réaliser ces 4 épreuves, devra-t-il se servir de ce clown ? Il n'ignore pas qu'à toute tâche correspond son monstre utile.
CRACK ! CLOP - VA - CHERCHER - UN - POT - EN - FER - BLANC !
BONI, le fringant squelette qui vient de donner à BERK un conseil aussi utile que passionnant, n'échappe pas toujours à l'insatiable appétit des spectres voraces ...
MERCI - BERK - FIDELE - ESCLAVE - VOICI - TON- COFFRE !
IL contient les gages de ces 3 derniers siècles, et son ouverture constitue l'épreuve finale.
OUF ! SCHLIKA ! RAVE ! ... ET MAINTENANT ?
Le soft, dont auquel il est fait allusion ci-avant est une petite CHOSE amusante et sympa. Le graphisme est à la fois simple et efficace, l'animation est bien réussie, le seul point noir dans ce visage lisse et beau, est l'incroyable lenteur de déplacement du héros... Une plaie, pour un logiciel si intéressant !

TUJAD d'ARIOLASOFT 12/20

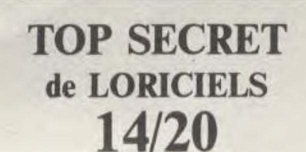


Notice	: 12
Graphisme	: 10
Animation	: 10
Son/Bruitage	: 10
Intérêt	: 14
Originalité	: 8
Qualité/Prix	: 14

Un "arcade/aventure" classique, avec un computer à reconstituer et des armes à choisir en fonction des types de monstres. Funny.

Tujad est devenu fou. C'est un super-computer, type Amstrad 675429.7854, qui ne veut plus causer avec ses créateurs humains et utilise ses robots de défense pour attaquer le moindre visiteur. C'est le vilain. Le bon, c'est vous, une sorte de Rambo en scaphandre super-armé. En plus, vous volez, vous avez un écran de protection, et vous êtes très courageux. C'est quand même pas un vulgaire tas de feraille, même particulièrement évolué qui va comencer à vous faire trembler, vous qui avez déjà vaincu, au cours de vos multiples pérégrinations, de si horribles créatures que rien que leur pensée fait frémir les populations. Et si cet entrainement plus qu'intensif ne suffisait pas, vos pouvoirs et votre intelligence font de vous un prédateur autrement plus redoutable que la plupart des monstres ignobles mais bornés que vous avez jusqu'ici rencontré. Et si Tujad possède une grande intelligence, il ne fait pas preuve des caractéristiques humaines qui, dans ce duel impitoyable, risquent de jouer un rôle d'arbitre.
En fait, la principale difficulté du jeu est de savoir rapidement laquelle de vos armes tue ce monstre baveux et cylindrique qui s'obstine à sauter comme un haricot pour vous barrer la route. Le temps presse, car votre énergie est limitée et diminue toutes les secondes et à chaque tentative de tir. Sinon, contentez-vous de flinguer régulièrement les petites choses volantes qui vous tournent autour comme des insectes, mais sans vous énerver autant ; ramassez les bouts de computer nécessaires pour remplacer le cerveau fou de l'ancien, et faites un plan précis de la succession d'écrans pour vous y retrouver.
Bref, de l'ultra-classique. Mais sans qu'on sache très bien pourquoi, TUJAD accroche. Le graphisme ne casse pourtant pas des briques, et l'animation atteint juste la moyenne. Alors ? Mystère.

TOP SECRET de LORICIELS 14/20



Notice	: 13
Graphisme	: 15
Animation	: /
Son/Bruitage	: 14
Intérêt	: 14
Originalité	: 14
Qualité/Prix	: 14

Un jeu d'aventures classique, mais bien réalisé, tant au niveau graphique, qu'au niveau de l'utilisation. Un plus avec la synthèse vocale intégrée.

"Votre mission : libérer le Président. Déjà, nous avons perdu un de nos meilleurs éléments. Mais, nous pensons que vous êtes l'homme de la situation. Nous vous rappelons que si vous étiez fait prisonnier, nous nierions vous connaître... Cette bande s'auto-détruira dans 5 secondes !"... PSCHITT ! ! ! Ainsi commença ma nouvelle mission avec, pour seul élément, l'enveloppe marquée TOP SECRET, que j'avais trouvée près du magnétophone. Je l'ouvris et découvris les maigres indices, dont je disposais.
Vraiment, il fallait que ça tombe sur moi ! ! Déjà, je préparai mon plan de bataille, d'abord essayer d'infiltrer le réseau des rebelles et ensuite, et bien ensuite, il serait toujours temps d'aviser. La seule chose que j'espérais c'était que la chance ne choisirait pas cet instant pour me quitter.
Je décidai de m'octroyer quelques heures de repos, avant de me jeter dans la gueule du loup (j'avais vraiment besoin de toutes mes forces). Je m'allongeai et ne fus pas long à m'endormir... Lorsque soudain, je fus réveillé par la sonnerie du téléphone. DDDRRRIIIINNNNGGGG ! ! ! !, j'attrapai le combiné dans un demi-sommeil : "Allo, qui est-ce ? " ; " C'est la rédaction ! ! C'est pas possible tu dors encore ? ? Eh coco, on n'attend plus que ton article sur TOP SECRET, pour boucler le journal. "
Je raccrochai et, revenant à la réalité, je me demandai ce que j'allais bien pouvoir raconter, sur ce jeu d'aventure. Je pris une feuille blanche et me mis à écrire : Votre mission : libérer le...

DOOMDARK REVENGE de BEYOND 12/20



Notice	: 15
Graphisme	: 17
Animation	: 10
Son/Bruitage	: 8
Intérêt	: 14
Originalité	: 16
Qualité/Prix	: 14

Entrez dans un univers extrêmement complexe, dont les commandes en anglais ne facilitent pas l'utilisation, mais passionnant à explorer, à deviner, à vivre enfin !

Les anglais sont de plus en plus fous. L'histoire de ce jeu d'aventure est si complexe et embrouillée qu'il vaut mieux ne pas essayer de la comprendre. En plus, ils sont schizophrènes : vous pouvez assumer le rôle de trois personnages, LUXOR, ROTHRON, et TARITEL. Et ce n'est pas fini : vous avez des armées entières avec vous ! Pire encore : 6144 lieux, 48000 écrans possibles, 128 personnages, 128 objets à ramasser !
Pas d'affolement : le maniement est simple, pas d'ordres difficiles, juste une touche par action, et la notice les explique toutes. Ouf, en route : on se retrouve dans la campagne. Le dessin est peu coloré, mais franchement réussi : rochers, petits arbres, d'étranges constructions, on a déjà peur. Les mouvements se font presque mètre par mètre, la perspective change et on s'approche lentement. Superbe.
Il y a du texte aussi, qui vous renseigne sur le lieu et sur les réactions de votre personnage. Très bien, mais c'est de l'anglais, ce qui ne facilite pas les choses... Et que se passe-t-il ? On rencontre des seigneurs ennemis, et il y a bataille entre les armées. On ne sait pas très bien pourquoi on gagne ou on perd. Il y a aussi une foule de décors : temples, portes, fontaines, tours, manoirs, montagnes de glace, palais, huttes, villes, etc...
C'est génial et immense, mais faut comprendre. Conclusion : adapté en français, il sera très bon. Quant à la seconde cassette, qui raconte en anglais toute l'histoire de Doomdark...

TEMPEST d'ELECTRIC DREAMS 13/20



Notice	: 10
Graphisme	: 12
Animation	: 16
Son/Bruitage	: 9
Intérêt	: 16
Originalité	: 13
Qualité/Prix	: 15

Un logiciel au graphisme vectoriel assez simple, mais où les réflexes sont très importants. On ne sait plus où donner de la tête, rapidement. Très prenant.

Actionnées par la lumière des étoiles, les grand-voiles solaires des nefs intergalactiques poussent leurs occupants vers des contrées lointaines, au son de la douce musique interstellaire. Naviguant sur les voies métalliques tendues des éternités auparavant par leurs ancêtres, les Boute-Lumière regardent le temps s'écouler à la vitesse de leurs rêves, tandis que leur cargaison humaine dort d'un sommeil aussi profond que la mort. Mais ce jour-là, ou est-ce ce siècle ?, le Commander Cordwainer Smith vit l'horreur se matérialiser. Un ver géant venu des Nuages de Magellan venait de crever la trame de la voie numéro 2, ouvrant la porte aux hordes hurlantes et gluantes des démons de l'hyperespace. Que reste-t'il à faire alors, que de sacrifier sa vie et celle de sa cargaison pour tenter de sauver l'humanité ? C'est ce à quoi va s'employer le Commander, à l'aide de son zapper à impulsion plasmotronique. Vous, lecteur qui guidez ses pas et son tir, il ne vous faudra pas fléchir, car l'ennemi est furieux, il a faim de matière, après tant d'ères entières d'exil hors du temps et de l'espace. Et il ne vous faudra pas fléchir, car sa rapidité est grande, même si son attaque manque d'originalité.

TOUT SUR LES AMSTRAD

PC 1512



Vous pouvez compter sur ce livre! Si le nouvel AMSTRAD PC 1512 vous intéresse cet ouvrage vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour découvrir, profiter et exploiter au mieux cet appareil fantastique.
Réf.: ML 174 Prix: 99 F

logiciels

Textomat
Traitement de textes
Réf.: AM 305
Prix: **450 F** disq

Calcumat
Tableur
Réf.: AM 311
Prix: **450 F** disq



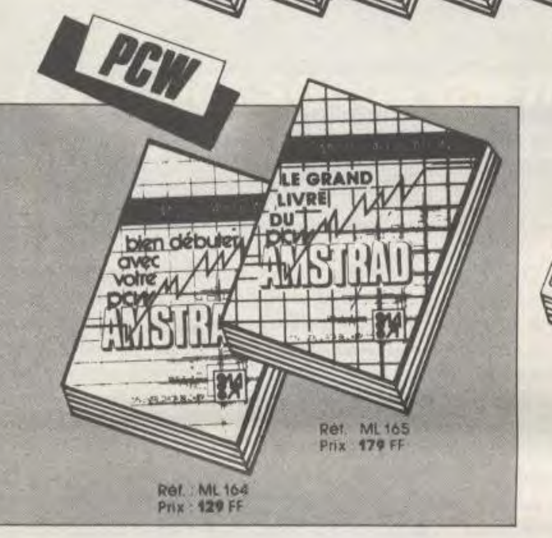
Datamat
Gestion de fichiers
Pour avoir la nouvelle version de DATAMAT, envoyez votre disquette d'origine a M.A. muni d'un chèque de 50 F pour frais d'envoi.
Réf.: AM 304
Prix: **450 F** disq

AUTOFORMATION À L'ASSEMBLEUR EN FRANÇAIS SUR PCW ET CPC

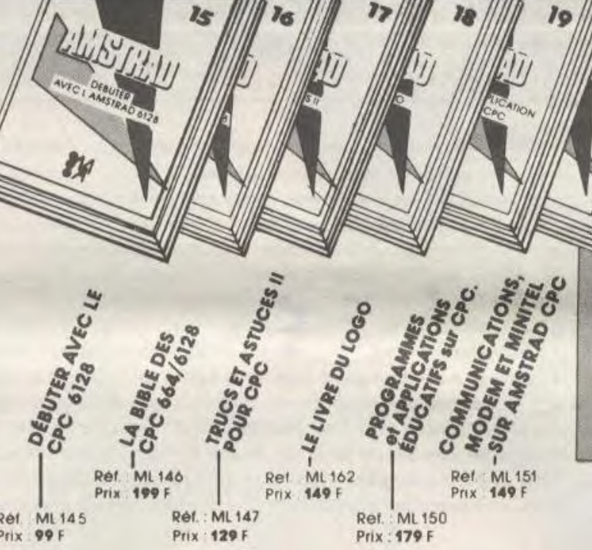
Pour CPC :
version Disk **295 F**
version Cassette **195 F**
Pour PCW :
version Disk **295 F**

1. TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC — Réf.: ML 112 — Prix: **149 F**
2. PROGRAMMES BASIC — Réf.: ML 119 — Prix: **129 F**
3. LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS — Réf.: ML 118 — Prix: **149 F**
4. AMSTRAD OUVRE-TOI — Réf.: ML 120 — Prix: **99 F**
5. JEUX D'AVENTURES. COMMENT LES PROGRAMMER — Réf.: ML 121 — Prix: **129 F**
6. LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD — Réf.: ML 122 — Prix: **249 F**
7. LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC — Réf.: ML 123 — Prix: **129 F**
8. GRAPHISMES ET SONS DU CPC — Réf.: ML 124 — Prix: **129 F**
9. PEEKS ET POKES DU CPC — Réf.: ML 126 — Prix: **99 F**
10. LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC — Réf.: ML 127 — Prix: **149 F**
11. MONTAGES, EXTENSIONS ET PÉRIPHÉRIQUES AMSTRAD CPC — Réf.: ML 131 — Prix: **199 F**
12. LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD — Réf.: ML 128 — Prix: **149 F**
13. DES IDÉES POUR LES CPC — Réf.: ML 132 — Prix: **129 F**
14. LES ROUTINES DE L'AMSTRAD CPC — Réf.: ML 143 — Prix: **149 F**

PCW



Réf.: ML 164 Prix: **129 FF**
Réf.: ML 165 Prix: **179 FF**



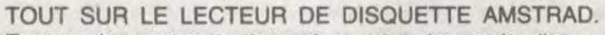
15. DÉBUTER AVEC LE CPC 6128 — Réf.: ML 145 — Prix: **99 F**
16. LA BIBLE DES CPC 664/6128 — Réf.: ML 146 — Prix: **199 F**
17. TRUCS ET ASTUCES II POUR CPC — Réf.: ML 147 — Prix: **129 F**
18. LE LIVRE DU LOGO — Réf.: ML 162 — Prix: **149 F**
19. PROGRAMMES ET APPLICATIONS ÉDUCATIFS sur CPC — Réf.: ML 150 — Prix: **179 F**
20. COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR AMSTRAD CPC — Réf.: ML 151 — Prix: **149 F**

CPC



LE GRAND LIVRE DU 6128
Réf.: ML 168 Prix: **149 F**

Branchez votre CPC grâce à M.A!



MICRO APPLICATION
AMSTRAD 10
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC

NOUVEAU
LIVRE + DISQUETTE DES PROGRAMMES
249 F
Réf: ML 227

Demander le catalogue AMSTRAD **GRATUIT.**

TOUT SUR LE LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD.
Tout sur la programmation et la gestion des accès disque avec l'AMSTRAD CPC 6128 (664) ou l'AMSTRAD CPC 464 et le FLOOPY DDI-1 ! Ce livre vous fournira de nombreuses informations et de précieux conseils ainsi que les listings d'utilitaires ultra-performants comme un MONITEUR DISQUE, une GESTION DE FICHIERS RELATIFS... Vous trouverez également le LISTING du DOS commenté, la description électronique de l'appareil et une gestion de fichier complète. De nombreux exemples accompagnent chaque chapitre.

Aperçu des différents sujets traités :
— Tout sur les fichiers séquentiels
— Listing d'une gestion de fichier
— Explication des messages d'erreurs
— Gestion de fichiers relatifs (!)
— Listing du DOS commenté
— Programmation des contrôleurs
— Moniteur-Disque
— Gestionnaire de Disque
— Programmation en Assembleur
— Utilisateur de CP/M

Ce livre est le must absolu pour tous les heureux possesseurs d'un AMSTRAD.

MICRO APPLICATION
AMSTRAD 20
COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR AMSTRAD CPC
NOUVEAU

COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR AMSTRAD CPC

Un Amstrad, un téléphone, un modem: voilà la combinaison gagnante pour entrer de plein pied dans la télécommunication entre ordinateurs, autrement dit la télématique. Cet ouvrage aborde l'aspect théorique, depuis le fonctionnement d'une interface RS 232 jusqu'à la norme Videotex en passant par une description détaillée du fonctionnement du Minitel. Le côté pratique figure également en bonne place avec la description détaillée d'une interface série, d'un modem et d'une interface RS 232/Minitel.
Bien que s'adressant essentiellement aux possesseurs d'Amstrad CPC, ce livre sera également d'une grande utilité aux utilisateurs d'un PCW.

Tome 20 – Réf.: ML 151 – Prix: 149 F.

MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél.: (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
	TOTAL TTC	

☐Mandat ☐Cheque ☐CCP
Libellez vos cheques a l'ordre de Micro-Application
Nom, Prenom
Adresse
Ville ______ C.P
20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommande
Date et signature
A.H

SCHNEIDER-AMSTRAD MEME COMBAT

En petit malin, vous aviez acheté un Schneider en lieu et place d'un Amstrad, pensant benoîtement que seule l'étiquette changeait. Fi donc, mon brave, et grosse désillusion. Impossible de connecter un lecteur de disquette ou tout autre périphérique dédié au CPC sur le Schneider, car gasp ! Enfer et putréfaction, les connecteurs sont différents et délivrent des tensions incompatibles. Rusée, comme politique commerciale. Mais foin de dissertations, LA solution est née ! Alleluïa, allez les Bleus et toutes ces sortes de choses, Ordividuel va commercialiser un adaptateur concocté par Sémaphore, le concepteur de Tasword, qui permet tous les types de branchements, en une hénaurme orgie connectique... Ça va faire des heureux, ça !

KENTEL DE ENTER

Sous ce nom étrange venu d'ailleurs, se cache un logiciel Vidéotex qui permet de créer son propre serveur monovoie. Dans la boîte, en plus du câble d'interface et du manuel, on trouve un logiciel composeur de pages texte et graphiques, ainsi qu'une extension au Basic et un ensemble de routines en assembleur permettant de stocker les pages traitées. L'extension au Basic servira à créer des pages comportant des champs de saisie, chose que ne peut faire le logiciel d'origine. Ajoutons que ce produit est prévu pour CPC 464 et 6128 et qu'il est livré sur cassette, mais qu'on peut le transférer sur disquette par copie de la face B de ladite cassette. Tout cela soulagera le joyeux contribuable de 380 F. On le trouve chez tous les revendeurs d'Innelec/Guillemot.



COUPON-REPONSE

AMSTRADEBDO -

GAGNEZ UN DISQUE DUR

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : ....
Ville : ....
Ordinateur utilisé :
....
Le mot **"AMSTRAD"** signifie :
....
....

Pour participer au concours, vous devez obligatoirement découper et remplir le présent bulletin. Vous pouvez aussi demander des bons de participation en écrivant au journal.

ZOMBIE

Suite du n° 1

Daniel METZ

Une légende circulait parmi les zombies dont vous êtes le dernier survivant : une statuette magique dissimulée dans les environs est sensée conférer l'immortalité à son détenteur. Votre seul espoir de survie réside en sa découverte, votre nourriture - des morceaux de chair (beûrk) - se faisant de plus en plus rare...

```
2750 IF E(X,Y+1)=0 THEN LOCATE X,Y
:PRINT" ":Y=Y+1:LOCATE X,Y:PRINT C
HR$(215):SOUND 1,Y*10,5,15,0,9 ELS
E 2790
2760 IF E(X,Y+1)=11 THEN GOTO  253
0
2770 FOR I=1 TO 35:NEXT:GOTO 2750
2780 WHILE SQ(1)<>4:WEND:FOR I=1 T
O 100:NEXT
2790 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(168):FO
R I=1 TO 20:NEXT:SOUND 1,999,28,15
,1,0,10:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(214)
2800 FOR I=1 TO 800:NEXT:GOTO 2900
2810 '
2820 LOCATE #3,1,1:PRINT#3,"SCORE
:":LOCATE #3,26,1:PRINT#3,"ENERGIE
 :":RETURN
2830 '
2840 IF ENERGIE<1 THEN ENERGIE=0
2850 IF ENERGIE=0 THEN GOTO 5640
2860 LOCATE #3,8,1:PRINT#3,SCORE:L
OCATE #3,35,1:PRINT#3,USING"###";E
NERGIE
2870 IF ENERGIE=0 THEN GOTO 5640
2880 RETURN
2890 '
2900 ENERGIE=ENERGIE-100:LOCATE X,
Y:PRINT" "
2910 IF DAX>0 THEN LOCATE DAX,DAY:
PRINT CHR$(246)
2920 WHILE INKEY$<>"":WEND:CALL &B
B06
2930 GOTO 1220
2940 '
2950 DAX=0:GAGN=0:MODE 0:LOCATE 7,
10:PRINT"LEVEL ";TABLEAU:FOR I=1 T
O 200:NEXT:WHILE INKEY$="":WEND
2960 CALL &BB06:MODE 1
2970 IF TABLEAU=1 THEN RESTORE 334
0
2980 IF TABLEAU=2 THEN RESTORE 361
0
2990 IF TABLEAU=3 THEN RESTORE 388
0
3000 IF TABLEAU=4 THEN RESTORE 415
0
3010 IF TABLEAU=5 THEN RESTORE 443
0
3020 IF TABLEAU=6 THEN RESTORE 621
0
3030 IF TABLEAU=7 THEN TABLEAU=1:G
OTO 2970
3040 CAISSE=0
3050 GOTO 1010
3060 '
3070 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(210)
3080 FOR I=1 TO 100:NEXT
3090 DI:SOUND 1,100,10,15:SOUND 1,
200,10,15:SOUND 1,300,10,15:SOUND
1,200,10,15:SOUND 1,150,10,15:SOUN
D 1,300,10,15:SOUND 1,50,10,15:SOU
ND 1,200,10,15:SOUND 1,400,30,15
3100 FOR I=1 TO 180:NEXT
3110 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(209)
3120 FOR I=1 TO 180:NEXT
3130 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(208)
3140 FOR I=1 TO 80:NEXT
3150 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(207)
3160 FOR I=1 TO 180:NEXT
3170 IF SQ(1)<>4 THEN 3170 ELSE SO
UND 1,1000,20,15,3,6,31
3180 FOR I=1 TO 25:NEXT
3190 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(206)
3200 FOR I=1 TO 25:NEXT
3210 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(204)
3220 FOR I=1 TO 100:NEXT
3230 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(216)
3240 FOR I=1 TO 240:NEXT
3250 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(205)
3260 FOR I=1 TO 240:NEXT
3270 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(214)
3280 FOR I=1 TO 1300:NEXT:LOCATE X
,Y:PRINT" ":EVERY 0,Q GOSUB 2640:Q
=Q+1:IF Q=4 THEN Q=1
3290 ENERGIE=ENERGIE-40
3300 GOTO 1220
3310 '
3320 ' TABLEAU  ---  1  ---
3330 '
3340 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,3,5,4,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
3350 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,3,5,5,5,4,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,7,0,8,0,7,1
3360 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,3,5,5,5,5,5,4,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,7,1,1,1,7,1
3370 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,3,5,5,5,5,5,5,5,4,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,7,0,0,0,7,1
3380 DATA 1,0,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,3,5,5,5,5,5,5,5,5,5,4,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,7,0,0,0,7,1
3390 DATA 1,0,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,7,0,0,0,7,1
3400 DATA 1,0,0,0,7,0,0,0,0,0,0,8,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,7,0,0,8,7,1
3410 DATA 1,0,0,0,7,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,0,0,0,7,1
3420 DATA 1,0,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,11,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,1
3430 DATA 1,0,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,10,10,10,10,10,0,0,0,0,0,0,11,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,1
3440 DATA 1,0,0,0,7,0,0,0,0,8,0,0,
0,7,0,0,0,0,0,0,8,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,1
3450 DATA 1,0,0,0,7,0,0,0,0,1,1,1,
1,7,1,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,11,0,0,0,0,0,0,7,1
3460 DATA 1,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,
0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,11,0,0,7,1
3470 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,
0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,0,9,0,0,
0,0,0,11,8,0,0,0,0,7,1
3480 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,7,1,1,1,
1,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,
0,0,0,1,1,0,0,0,0,7,1
3490 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,1
3500 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,7,12,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,8,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,13,7,1
3510 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,1
3520 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,
0,0,0,0,0,1,11,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,1
3530 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,
0,0,0,0,0,1,6,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,2
3540 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,
0,0,0,0,0,1,6,1,0,0,0,9,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,2
3550 DATA 1,0,8,0,0,0,0,0,7,0,0,0,
9,0,0,0,8,1,6,1,11,11,11,11,11,11,
11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,8
,7,2
3560 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3570 DATA 11,18,11,37,160,590,118,
50,30,8
3580 '
3590 '  TABLEAU  ---  2  ---
3600 '
3610 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
3620 DATA 1,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,13,1
3630 DATA 1,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,8,0,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,8,0,
7,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
3640 DATA 1,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,1,1,1,1,7,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,
7,1,0,10,10,10,10,0,0,0,1
3650 DATA 1,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
7,1,8,0,0,0,0,0,7,0,1
3660 DATA 1,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
7,1,1,1,0,0,1,1,7,0,1
3670 DATA 1,7,0,9,9,0,0,0,0,0,0,0,
8,0,0,8,0,7,0,8,0,0,8,0,0,0,0,0,0,
7,1,0,0,0,0,0,0,7,0,1
3680 DATA 1,7,1,1,1,0,0,0,0,0,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,0,0,0,0,0,0,7,0,1
3690 DATA 1,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,7,0,1
3700 DATA 1,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,7,0,1
3710 DATA 1,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,11
,0,0,0,0,0,0,0,11,0,0,0,0,0,7,0,
0,0,0,0,0,0,0,9,0,7,0,1
3720 DATA 1,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,7,0,7,
0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1
3730 DATA 1,7,0,0,11,0,0,0,9,0,0,0
,0,0,0,9,0,8,0,0,0,0,0,9,0,1,7,0,7
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
3740 DATA 1,7,0,0,1,0,0,0,1,1,1,0,
0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,7,1,7,
0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,1
3750 DATA 1,7,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,1,7,
0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,1
3760 DATA 1,7,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,0,7,1,7,
0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,1
3770 DATA 1,7,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,7,
0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,1
3780 DATA 1,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,
0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,1
3790 DATA 1,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,7,
0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,1
3800 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,2
3810 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
3820 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,8,0,0,
0,0,0,0,0,0,9,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
3830 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3840 DATA 11,3,3,37,33,606,360,55,
3,23
3850 '
3860 '  TABLEAU  --- 3 ---
3870 '
3880 DATA 1,0,10,10,10,10,10,10,10
,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,
10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,0,0,0,0,0,0,1
3890 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,1
3900 DATA 1,0,0,0,0,0,6,0,6,0,6,6,
6,0,6,6,6,0,6,6,6,6,0,6,6,6,6,0,0,
0,0,0,1,1,1,7,0,0,0,1
3910 DATA 1,0,0,0,0,0,6,0,6,8,6,0,
0,0,6,0,6,0,6,0,0,6,0,6,6,6,6,0,0,
0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,1
3920 DATA 1,0,0,0,0,0,6,6,6,0,6,6,
6,0,6,6,6,8,6,0,0,6,0,6,0,0,6,0,6,
6,0,0,0,0,0,7,0,0,0,1
3930 DATA 1,0,0,0,0,0,6,0,6,0,6,0,
0,8,6,0,6,0,6,0,0,6,8,6,6,6,6,0,0,
0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,1
3940 DATA 1,0,0,0,0,0,6,0,6,0,6,6,
6,0,6,6,6,0,6,6,6,6,0,6,6,6,6,0,0,
0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,1
3950 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,1
3960 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,1
3970 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,1
3980 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,6,6,
6,6,0,6,0,6,6,6,0,6,0,6,6,6,0,6,0,
0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,1
3990 DATA 1,0,0,0,8,0,0,0,0,0,6,0,
8,0,0,6,0,6,0,0,0,6,0,6,0,0,0,6,0,
0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,1
4000 DATA 1,0,0,0,1,1,0,0,8,0,6,0,
6,6,8,6,0,6,0,0,0,6,8,6,6,6,0,6,0,
0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,1
4010 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,6,0,
0,6,0,6,0,6,0,8,0,6,0,6,0,0,0,6,0,
8,0,0,0,0,0,7,0,0,0,1
4020 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,6,6,
6,6,0,6,0,6,6,6,0,6,0,6,6,6,0,6,6,
6,6,0,0,0,0,7,0,0,0,1
4030 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,1
4040 DATA 1,0,0,0,0,11,0,0,0,11,0,
0,0,0,11,0,0,0,0,0,11,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,1
4050 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,1
4060 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
8,11,0,0,0,0,0,7,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,1,1,7,0,0,0,1
4070 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,11
,0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,7,0,0,8,2
4080 DATA 2,0,0,11,0,0,0,11,0,0,0,
11,0,0,0,0,11,0,7,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,2
4090 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
4100 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4110 DATA 13,0,0,0,-1,-1,-1,0,3,23
4120 '
4130 '  TABLEAU  --- 4 ---
4140 '
4150 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4160 DATA 1,0,0,0,8,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4170 DATA 1,7,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,0,0,1
4180 DATA 1,7,1,10,10,10,10,10,10,
10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10
,10,10,10,10,10,0,0,1
4190 DATA 1,7,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4200 DATA 1,7,1,0,0,0,1,0,0,0,1,
1,11,0,11,1,1,1,7,1,1,1,0,0,0,1,1,
0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1
4210 DATA 1,7,1,0,0,0,1,8,0,0,1,
1,0,0,0,0,7,0,7,0,0,0,0,0,1,1,8,
1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4220 DATA 1,7,1,0,0,0,1,1,1,0,1,
1,0,0,0,0,7,0,7,0,0,0,0,0,1,0,0,
0,1,0,0,11,11,9,11,0,0,1
4230 DATA 1,7,1,0,0,0,0,0,0,0,1,
0,11,0,0,0,7,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4240 DATA 1,7,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,
1,1,1,0,0,7,0,7,0,0,0,1,0,0,0,1,1,
1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1
4250 DATA 1,7,0,0,1,0,0,0,0,0,1,12
,0,0,0,8,0,0,13,7,0,0,0,1,8,9,0,1,
10,10,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1
4260 DATA 1,7,0,7,1,0,0,0,0,0,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,7,1,1,1,1,1,1,1,1,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4270 DATA 1,0,0,7,1,1,1,1,0,0,1,8,
0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,7,
0,0,0,0,0,0,0,11,11,11,1
4280 DATA 1,0,1,1,1,11,0,1,0,0,1,1
,1,1,1,1,1,1,1,7,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,11,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4290 DATA 1,9,0,0,0,0,8,1,0,0,1,0,
0,1,1,0,0,0,1,7,1,0,0,0,1,1,0,0,1,
0,0,11,1,1,1,1,1,0,0,1
4300 DATA 1,1,1,1,1,0,1,0,0,0,1,0,
0,0,1,0,0,0,1,7,1,0,0,0,1,0,0,0,1,
0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,1
4310 DATA 1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,
0,0,1,0,0,0,1,7,1,0,0,8,1,0,0,0,1,
9,0,1,0,0,0,7,0,0,0,1
4320 DATA 1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,
0,0,1,1,1,0,1,7,1,0,1,1,1,0,0,0,1,
0,0,1,0,0,0,7,1,9,0,1
4330 DATA 1,0,7,0,0,9,1,0,0,0,1,0,
0,0,0,0,0,0,1,7,1,0,0,0,0,0,0,1,0,
0,11,0,0,0,0,7,1,1,1,1
4340 DATA 2,0,7,1,1,1,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,1,7,1,9,0,0,0,0,0,0,0,
0,11,0,0,0,0,0,0,8,0,2
4350 DATA 2,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,1,7,1,9,0,0,0,0,0,0,0,
0,11,1,1,1,1,1,1,1,1,2
4360 DATA 2,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,9,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,2
4370 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4380 DATA 12,12,13,18,186,292,215,
45,5,23
4390 '
4400 '  TABLEAU  --- 5 ---
4410 '
4420 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4430 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,11,0,8,0,11,0,0,1
4440 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,11,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4450 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4460 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,8,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,
1,11,0,8,0,11,0,8,0,11,1
4470 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,
0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,
1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4480 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,
0,1,8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,1,0,11
,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4490 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,
0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,11,0,1,0,0
,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4500 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,
0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,11
,1,0,0,11,0,8,0,11,0,0,1
4510 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,9,
0,1,11,0,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,0,0
,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4520 DATA 1,11,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0
,0,1,0,0,1,8,0,0,0,0,8,1,0,0,1,0,0
,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4530 DATA 1,0,0,0,0,0,0,11,1,0,0,0
,0,1,0,0,1,0,0,1,1,0,0,1,0,0,1,0,0
,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4540 DATA 1,0,0,11,0,0,0,0,1,0,0,0
,0,1,0,11,1,0,0,1,8,0,0,1,0,0,1,0,
0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4550 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,
0,1,0,0,1,0,9,1,1,0,0,1,9,0,1,0,0,
1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4560 DATA 1,0,11,0,11,0,11,0,1,0,0
,0,0,1,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,1,0
,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4570 DATA 1,0,0,0,11,0,0,0,1,0,0,0
,0,1,0,0,0,8,0,0,0,9,0,1,0,0,1,0,0
,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
4580 DATA 1,0,0,0,11,0,0,0,1,0,0,0
,0,1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,0,0
,1,0,0,7,0,9,0,0,0,0,1
4590 DATA 1,0,0,0,11,0,0,0,1,0,0,0
,0,1,8,9,0,0,0,0,0,0,0,0,8,0,0,0
,1,0,0,7,1,1,1,0,0,0,1
4600 DATA 1,0,0,0,11,0,0,0,1,0,0,0
,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0
,1,0,0,7,0,0,0,0,0,0,1
4610 DATA 1,0,9,0,11,0,0,0,1,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,1,0,0,7,0,0,0,0,0,0,1
4620 DATA 2,0,1,7,11,0,0,0,0,8,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,9,0
,1,0,0,7,0,0,0,0,0,0,2
4630 DATA 2,0,0,7,0,0,0,0,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,0,0,7,0,0,0,0,0,0,2
4640 DATA 2,0,0,7,12,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,13,0,0,0,0,2
4650 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4660 DATA 14,23,6,34,81,542,39,425
,3,23
4670 '
4680 '
4690 MODE 2:INK 0,0:BORDER 0:INK 1
,26:PLOT 1,1,1:DRAW 639,1:DRAW 639
,390:DRAW 1,390:DRAW 1,1:SOUND 1,1
00,10,15:SOUND 1,200,10,15:SOUND 1
,300,10,15:SOUND 1,500,10,15:SOUND
 1,50,10,15:SOUND 1,200,10,15:FOR
W=1 TO 5:LOCATE 2,2:PRINT CHR$(143
):FOR S=1 TO 100
4700 NEXT:LOCATE 2,2:PRINT" ":FOR
S=1 TO 100:NEXT:NEXT
4710 X=5:Y=2:A$="6 JUILLET. AN 897
":GOSUB 5380
4720 X=2:Y=5:A$="UN PRETRE DAMNE C
RIE AU PAPE ARTHEMUS III"
4730 GOSUB 5380
4740 X=2:Y=7:A$=CHR$(34)+"LORSQUE
LA COMETE -NETO- FROLERA LA TERRE,
 LA PROPHETIE DU"
4750 GOSUB 5380
4760 X=3:Y=8:A$="LIVRE NOIR SAPENT
IAL S'ACCOMPLIRA !!!"+CHR$(34)
4770 GOSUB 5380
4780 X=20:Y=10:A$="---------------
---------------------------"
4790 GOSUB 5380
4800 A$="P"
4810 GOSUB 5380
4820 X=5:Y=12:A$="6 JUILLET. AN  2
024"
4830 GOSUB 5380
4840 X=2:Y=15:A$="UNE MASSE S'APPR
OCHANT DE LA TERRE EST DETECTEE"
4850 GOSUB 5380
4860 X=2:Y=17:A$="IL S'AGIRAIT DE
LA COMETE   CROUALBA-NETO-CROSOVIC
H"
4870 GOSUB 5380
4880 X=2:Y=19:A$="AUCUN SAVANT N'A
URAIT REUSSI A L'ANALYSER PRECISEM
MENT"
4890 GOSUB 5380
4900 X=20:Y=23:A$="---------------
---------------------------"
4910 GOSUB 5380
4920 A$="P":GOSUB  5380:A$="P":GOS
UB 5380:CLS:PLOT 1,1,1:DRAW 639,1:
DRAW 639,390:DRAW 1,390:DRAW 1,1
4930 X=10:Y=3:A$="CHAPITRE VI DU L
IVRE NOIR"
4940 GOSUB 5380
4950 X=14:Y=5:A$="SAPENTIAL"
4960 GOSUB 5380
4970 A$="P":GOSUB 5380:A$="P":GOSU
B 5380
4980 X=10:Y=10:A$="LORSQUE QU'IL N
'Y A PLUS DE PLACE EN ENFER"
4990 GOSUB 5380
```

Suite page 19

EN TOC.

Histoire d'or, c'est un jeu d'aventure graphique sur PCW édité par Cobra Soft. Saluons donc au passage le premier jeu d'aventure français sur cet ordinateur, et faisons le vœu de lui voir rapidement beaucoup de petits frères. Le but du jeu : retrouver le trésor du vieux Ben. Il y aura bien évidemment de nombreuses peaux de banane qui viendront se glisser sous vos pas et l'aboutissement demande de longs efforts. Mais vous serez récompensés par la beauté des graphismes, regardez un peu la photo d'écran, et par la pépite d'or qui est donnée dans l'emballage. Bien sûr, elle est fausse, mais c'est quand même agréable à regarder, non ?



NOSTALGIE

Décidément, le marché du PCW intéresse de plus en plus les grands éditeurs. Voilà que même Digital Research se lance dans le bain en adaptant deux de ses produits, DR Draw et DR Paint à cet ordinateur. Faut dire que pour eux, le passage au CP/M n'est pas un gros problème, puisque c'est eux qui l'ont créé. Ah, nostalgie, quand tu nous tiens ! En plus, un petit supplément pas désagréable est offert. Les deux produits ont été francisés et sont dorénavant compatibles Multiplan. Ça a du bon, les adaptations !

PCW TURBO

Un petit retour aux sources du CP/M n'a jamais fait de mal à personne. C'est ce qu'ont dû se dire les gens de Borland qui vont sortent incessamment sous peu en notre beau pays tous leurs Turbo, à l'exception de Prologue. Donc, bientôt dans vos chaumières, vous pourrez trouver Pascal, Tool Box et Tutor pour votre PCW. Une bonne nouvelle, non ? C'est Innelec qui, entre autres, sera chargé de la distribution, ainsi que celle des versions PC et compatibles (Amstrad compris) de ces logiciels. Et avec ça, on fricote toujours pas avec Amstrad, hein ?

DUR POUR LE PCW

Les gens de Sémaphore doivent avoir peur de se faire oublier. Alors ils font des annonces, encore des annonces, toujours des annonces. Mais cette fois-ci, c'est le gros morceau de l'histoire qui est annoncé : rendez-vous compte, un disque dur 10 Mo pour PCW ! Livré avec Tasword 8000, le tout nouveau traitement de texte et un logiciel de sauvegarde, il est partagé en deux volumes de 5 Mo qui peuvent soit prendre place en second et troisième lecteur du PCW, soit venir en sus des deux premiers lecteurs internes. Accessibles sous CP/M, les temps d'accès qui nous ont été donnés n'ont rien de transcendant (piste à piste : 12,6 millisecondes, accès moyen à une donnée : 88 ms, et 120 ms en temps maximum). Autre caractéristique, le temps de démarrage moyen est de 8,3 très longues secondes. Il est de technologie Winchester, donc assez volumineux, et coûtera environ 7000 francs. Les délais de livraison sont de trois semaines.

Comme annoncé plus haut, ce disque est vendu avec Tasword 8000, la version PCW de ce traitement de texte, mais vous pouvez vous procurez le logiciel tout seul pour 480 francs. On retrouve les qualités habituelles de ce soft, à savoir un publipostage, une grande rapidité d'affichage, et une compatibilité dBase II. Comme toujours, il présente aussi les particularités qu'on lui connaît, en les aimant ou en les exécrant, comme ces menus arborescents, un processus d'insertion semi-automatique. Il y en a qui aiment, c'est ce qui fait son succès, 8000 ventes en Angleterre en deux mois, mais moi, j'apprécie moins... Ceci dit, Tasword 8000 peut être utilisé conjointement à Locoscript, avec lequel il ne fait pas trop double emploi. C'est une question de goût, en somme !

J'ASSEMBLE EN FORME

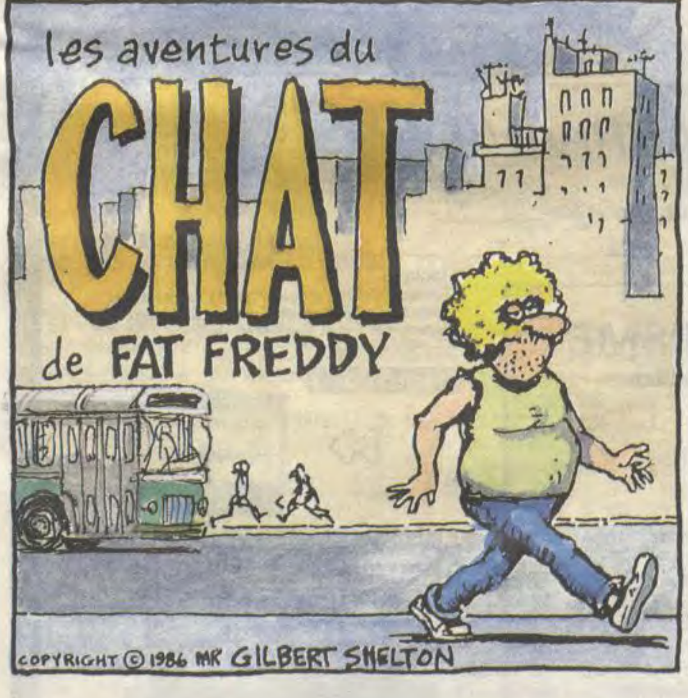


Le fameux docteur Watson vient de frapper à nouveau ! Après avoir sorti il y a quelque temps une autoformation à l'assembleur pour CPC, voici qu'il sort le même cours, avec ses nombreuses qualités et pour les PCW, le tout en français naturellement ! Nous reviendrons sur les atouts de ce produit très prochainement. Mais l'important à l'heure actuelle est de savoir qu'il existe enfin un assembleur-désassembleur pour PCW, et qu'il n'existe plus aucune raison pour que vous ne nous envoyez pas très rapidement vos superbes routines en langage-machine. C'est vrai, quoi ! Ras le bol du Basic ! Précisons que l'ensemble coûte 295 F, mais qu'il contient un super cours d'assembleur en même temps que le dit assembleur, et que c'est Micro-Application, encore eux, qui commercialise ce logiciel.

LECTEUR CHÉRI.

Au titre, vous avez cru que c'était de vous dont je parlais, non ? Perdu... Il s'agit d'un nouveau lecteur de disquettes au format 5,25 pouces pour PCW. Sa capacité formatée est de 706 Ko, et il est vendu en deux versions, alimentation intégrée ou non, qui portent les doux noms de DD8 et DD8A (j'ai toujours été épaté par la poésie des noms de matériel informatique...) Les prix sont respectivement de 1990 et 2390 francs et c'est la société MVI, 14, rue St-Quentin à Caudry (59) qui les commercialise.

P.S. : Vous êtes quand même des lecteurs chéris !













VIDEOSHOP

251, bd Raspail, 75014 Paris. M°Raspail. Tél : 321.54.45
50, rue de Richelieu, 75001 PARIS. Tél :296.93.95
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h.

l'espace le plus micro de Paris !

C : Cassette
D : Disquette
L : Livre

COMPATIBLE ??

JOURNEES PORTES OUVERTES AMSTRAD LES 8 ET 9 NOVEMBRE

MATERIEL :
- Amstrad PC 1512 .... 5926 F
- Amstrad PCW 8256 .... 5926 F
- Amstrad PCW 8512 .... 7690 F
- Amstrad CPC 6128 monochrome .... 3990 F
- Amstrad CPC 6128 couleur* .... 5290 F
- Amstrad CPC 464 monochrome* .... 2690 F
- Amstrad CPC 464 couleur .... 3990 F

** Nous consulter.*

PERIPHERIQUES :
- Lecteur DDI .... 1990 F
- Lecteur TRAN 5''1/4 + câble .... 1990 F
- Lecteur FD2 8256 .... 1990 F
- Imprimante DMP 2000 .... 1990 F
- Graphiscop II .... 990 F
- Souris MAX .... 690 F
- Stylo optique 8256 .... 880 F
- Ext. 256 Ko 8256 .... 490 F
- Lecteur K7 + câble .... 390 F
- Crayon optique (C) .... 290 F
- ARSENE (émul. Minitel) .... 990 F
- Synthé. technimusique (C/D) .... 490/560 F

JEUX :
- Alien Highway (D) .... 89/139 F
- Bat Man (C/D) .... 89/149 F
- Billy la Banlieue (C) .... 129 F
- Bridge 8256 (D) .... 220 F
- Bruce Lee (C/D) .... 89/139 F
- Commando (C/D) .... 89/139 F
- Contamination (C/D) .... 129/195 F
- 3D Clock Chess 8256 (D) .... 150 F
- 3D Voice Chess (C/D) .... 129/149 F
- Explo. Fist/Fighting Warrior (D) .... 199 F
- Hacker (C/D) .... 89/149 F
- Green Beret (C/D) .... 89/149 F
- L'Affaire Vera Cruz (C/D) .... 129/195 F
- Macadam Bumper (C/D) .... 129/195 F
- Maracaïbo (C) .... 129 F
- Match Day (C) .... 89 F
- Ping Pong (C) .... 89 F
- Raid (C/D) .... 89/139 F
- Rambo (C/D) .... 79/139 F
- Skyfox (C/D) .... 99/149 F
- Sapiens (C) .... 129 F
- T.L.L. (C/D) .... 99/149 F
- Tennis (C/D) .... 99/160 F
- Thomahawk 8256 (D) .... 220 F
- Tony Truand (C) .... 99 F
- Zorro (C/D) .... 99/129 F

EDUCATIFS :
- Ballade au pays de Big Ben (C/D) .... 195/250 F
- Ballade outre Rhin (C/D) .... 195/250 F
- Algèbre (C) .... 195 F
- Géométrie (C/D) .... 195/229 F
- Equation (C/D) .... 195/229 F
- Maths second cycle (D) .... 229 F

UTILITAIRES :
- Multiplan (D) .... 490 F
- D Base II (C/D) .... 790 F
- Quick Mailing (D) .... 790 F
- Comptabilité (D) .... 1050 F
- Facturations stock (D) .... 1690 F
- Azerty 8256 (D) .... 290 F
- Testomat 6128 (D) .... 450 F
- Datamat 6128 (D) .... 450 F
- Calcumat 6128 (D) .... 450 F
- La Solution (Text. + Dat. + Calc) (D) .... 950 F

BIBLIOGRAPHIE
- Jeux d'aventure (Micro Applications) .... 129 F
- Language machine (Micro Appl.) .... 129 F
- Graphismes et sons (Micro Appl.) .... 129 F
- Livres lecteur de disquette (Micro Appl.) .... 149 F
- Bien débuter avec le 6128 (Micro Appl.) .... 99 F
- Programmes éducatifs (Micro Appl.) .... 179 F
- Communications, modem (Micro Appl.) .... 149 F
- Grand livre PCW (Micro Appl.) .... 179 F
- Livre AMSTRAD PC (Micro Appl.) .... 99 F

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, 50, rue de Richelieu, 75001 PARIS

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
VILLE : ....
CODE POSTAL : ....

Je règle par
☐ Chèque Bancaire ☐ CCP.

DEMANDE DE DOCUMENTATION
Je possède un micro de type

Je joins 3 timbres à 2,10 F. pour frais d'envoi.

Désignation des articles demandés
- .... F.
- .... F.
- .... F.
- .... F.

Frais de port .... gratuit
TOTAL TTC .... F.



22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – Tél. : (1) 43.28.22.06
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

ORDIVIDUEL



RÉSERVEZ-LE DÈS AUJOURD'HUI EN REMPLISSANT LE BON CI-DESSOUS :
Je désire obtenir : ☐ de plus amples renseignements sur le PC 1512 ☐ un numéro prioritaire de réservation

NOM ________ ADRESSE ________ VILLE ________

PRODUITS DK TRONICS

Extension 64 K :
- ☐ pour 464-664 .... **599 F**

extension 256 K.ROM
- ☐ pour 464-664 .... **1.199 F**
- ☐ pour 6128 .... **1.199 F**

extension 256 K. silicon-disk
- ☐ pour 464-664 .... **1.199 F**
- ☐ pour 6128 .... **1.199 F**

stylo optique
- ☐ pour 464-664 en cassette .... **249 F**
- ☐ pour 464-664-6128- en ROM .... **349 F**

PCW
- ☐ rallonge alim. + imp. 280 F
- ☐ stylo optique .... 890 F
- ☐ interf. RS 232/centronic .... 690 F
- ☐ housse (mon. + clavier + imp.) .... 299 F
- ☐ ruban imprimante (par 2) .... 198 F
- ☐ disquette 3" (DF-DD) .... 79 F
- ☐ souris (avec interf. et progr.) .... 1490 F

CPC
- ☐ magnétophone (avec câble) .... 340 F
- ☐ câble magnéto .... 50 F

Rallonge alimentation + vidéo
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. **464** **130 F**
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 **180 F**
- ☐ housse moni + clavier 6128 .... 175 F
- ☐ housse moni + clavier 464- 664 .... 175 F

Cassettes vierges C20
- ☐ les 5 .... **45 F**
- ☐ les 10 .... **80 F**

☐ disquette vierge 3 pouces .... 35 F

Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"
- ☐ câble imprimante .... **150 F**
- ☐ ruban imprimante DMP1 (par 2) .... 198 F
- ☐ ruban imprimante DMP 2000 .... 99 F

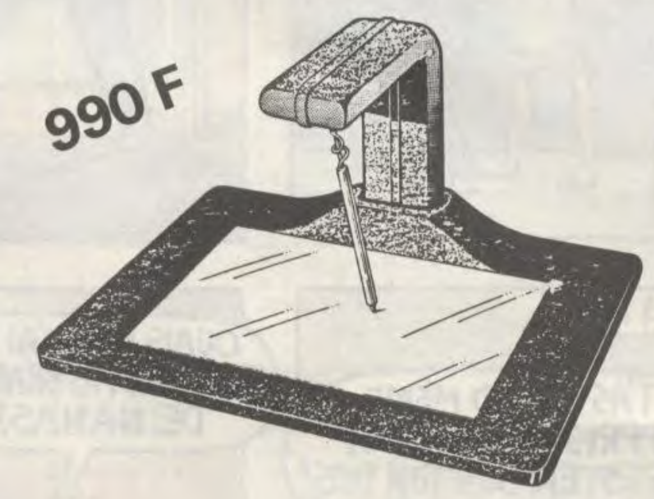
ADAPTATEUR PERITEL TOUS CPC .... 450 F

Produits JAGOT et LEON

☐ E 210 .... 1500 F	☐ E 200 .... 420 F
☐ E 213 .... 3800 F	☐ E 201 .... 1000 F
☐ E 211 .... 3700 F	☐ E 202 .... 1000 F
☐ E 214 .... 2000 F	☐ E 203 .... 1100 F
☐ E 212 .... 3700 F	☐ E 204 .... 390 F
☐ E 215 .... 2700 F	☐ E 101 .... 590 F
☐ E 102 .... 590 F	☐ E 103 .... 590 F

UNE NOUVELLE DIMENSION DANS LE GRAPHISME

"GRAPHISCOP" execute toutes fonctions graphiques à partir d'un menu de commandes.
Vous pourrez avec le choix des couleurs et des curseurs propres :



- *Faire des points, des traits, des traces de segments continus*
- *Faire des boîtes, des cercles*
- *Remplir une zone fermée, gommer*
- *Ecrire du texte sur votre dessin*
- *Travailler en mode miroir*
- *Copier, déplacer, translater verticalement ou horizontalement une zone*
- *Travailler à la loupe*
- *Annuler l'action de la dernière fonction*
- *Sauvegarder, charger un dessin etc...*

***SPECIFICATIONS TECHNIQUES :**
Dimensions tablette graphique en plastique moulé : 465 x 340 mm
Hauteur potence montée : 240 mm
Surface traçable : 320 x 220 mm
Précision : 1 pixel

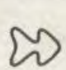
***INTERFACE :**
Connecteur d'alimentation de la tablette graphique
4 potentiomètres de réglage X, Y
Câble d'interface à relier à votre micro-ordinateur.

GRAPHISCOP

Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique "GRAPHISCOP" vous permettre de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro-ordinateur pour un maximum de couleurs.
"GRAPHISCOP" est livrée avec une interface connectable à votre micro, un manuel d'utilisation, un logiciel sur cassette ou sur disquette.

TIRVITT 2
Esthétique, robuste, pratique le TIRVITT 2 vous séduira ! Contacts par micro-switches, un contacteur sous le socle permet le choix 4 ou 8 directions.
- ☐ TIRVITT 2 .... 150 F

SYNTHÉVOC 1



"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
- ☐ synthétiseur vocal (prog. sur cassette) .... 499 F
- ☐ synthétiseur vocal prog. sur disquette) .... 549 F



Imprimante CITIZEN 1200
120 CPS - matrice 9 x 9 - traction ou friction - jusqu'à 3 ex. compatible EBSON - garantie 2 ans - interface centronic intégrée.
- ☐ citizen 120 D .... 2490 F



Des boîtes géniales pour ranger vos supports.
- ☐ pour disquettes 5" 1/4 .... 180 F
- ☐ pour disquettes 3" et 3" 1/2 .... 160 F
- ☐ pour cassettes .... 99 F

TOUS NOS PRIX SONT A TITRE INDICATIF.

BON DE COMMANDE : Cocher le(s) article(s) désiré(s) - ou faites une liste sur papier libre en précisant bien le type de votre ordinateur. Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F pour tout achat supérieur à 1000 F).

Je possède : ☐ 464 mono ☐ 464 couleur ☐ 6128 mono ☐ 6128 couleur ☐ PCW 8256 ☐ PCW 8512 ☐ PC 1512

NOM ________ PRENOM ________ ORDINATEUR ________ ADRESSE ________ CODE POSTAL ________ VILLE ________

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contr-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

réseau ORDI94

COULEUR 6

Emmanuel PENETRAT

Truc cérébral à vous en faire voir de toutes les couleurs (enfin, 6 plus exactement)...

```
10 DIM a(6,6)
20 MODE 1:CLS:INK 1,19:INK 2,14:IN
K 3,20:BORDER 0:INK 0,0
25 LOCATE 12,12:PRINT"INSTRUCTIONS
 O/N"
30 IF INKEY(34)=0 THEN CLS:GOTO 40
35 IF INKEY(46)=0 THEN GOTO 120
37 GOTO 30
40 CALL &BB06:LOCATE 15,3:PEN 2: P
RINT"6 COULEURS":PEN 1:LOCATE 1,8
50 a$="LE BUT DE CE JEU EST DE  PO
SITIONNER LES36 PIONS  SUR LA  GRI
LLE DE TELLE  SORTEQUE CHAQUE COUL
EUR SE TROUVE UNE FOIS ETUNE SEULE
 DANS TOUTES LES LIGNES VERTICALES
,HORIZONTALES ET  DANS LES DEUX DI
AGONALES(CASES BARRES)."
60 y=y+1:PRINT MID$(A$,y,1);:FOR i
=1 TO 60:NEXT:SOUND 1,15,1:SOUND 2
,100,1:IF y=220 THEN GOTO 70 ELSE
GOTO 60
70 LOCATE 25,18:PEN 3:PRINT"<ENTER
>":CALL &BB06:FOR I=1 TO 30:PRINT"
":NEXT
80 LOCATE 15,3:PEN 2: PRINT"6 COUL
EURS":PEN 1:LOCATE 1,8
90 a$="LE DEPLACEMENT  A TRAVERS
LE DAMIER  SEFAIT AU MOYEN DES FLE
CHES OU A L'AIDE DUJOYSTICK . VOUS
 SELECTIONNEZ ALORS VOTRECOULEUR A
VEC  LE PAVE NUMERIQUE . A TOUTMOM
ENT VOUS POUVEZ VERIFIER EN  APPUY
ANTSUR T SI LES LIGNES REMPLIES SO
NT JUSTES"
100 Z=Z+1:PRINT MID$(A$,Z,1);:FOR
i=1 TO 47:NEXT:SOUND 1,15,1:SOUND
2,100,1:IF Z=247 THEN GOTO 110 ELS
E GOTO 100
110 LOCATE 25,18:PEN 3:PRINT"<ENTE
R>":CALL &BB06:FOR I=1 TO 30:PRINT
"":NEXT
120 c=c+1:FOR 9=1 TO 6:a(c,9)=-500
000:NEXT
130 IF C=6 THEN GOTO 150
140 GOTO 120
150 MODE 0:INK 10,19:INK 1,26:INK
2,6:INK 3,24:INK 4,9:INK 5,2:INK 6
,7:INK 12,17:INK 13,17:INK 14,17
160 PEN 11:LOCATE 2,1:PRINT"(E)";:
PEN 12:PRINT"FFACER ";:PEN 11::PRI
NT"(T)";:PEN 13:PRINT"EST  ";:PEN
11
170 FOR h=0 TO 586 STEP 95
180 MOVE h,0
190 DRAW h,0,10:DRAW h,384:NEXT
200 FOR v=0 TO 384 STEP 64
210 MOVE 0,v
220 DRAW 0,v,10:DRAW 570,v,10:NEXT
222 DRAW 570,384:DRAW 0,0:DRAW 0,3
84:DRAW 570,0
230 SYMBOL AFTER 90:SYMBOL 150,16,
16,16,16,16,124,56,16:SYMBOL 200,0
,0,255,255,255,255,255,255:SYMBOL
201,255,255,255,255,255,255,0,0
240 FOR C=1 TO 6:PEN C:LOCATE 19,C
+3:PRINT CHR$(228);:PRINT CHR$(48+
C);:NEXT
250 X=1:Y=1:PEN 5:LOCATE 2,2:PRINT
 CHR$(150);
260 A=X:B=Y
270 CALL &BB06
280 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 490
290 IF INKEY(1)=0 OR JOY(0)=8 THEN
 X=X+1:GOSUB 420
300 IF INKEY(8)=0 OR JOY(0)=4 THEN
 X=X-1:GOSUB 420
310 IF INKEY(0)=0 OR JOY(0)=1 THEN
 Y=Y-1:GOSUB 420
320 IF INKEY(2)=0 OR JOY(0)=2 THEN
 Y=Y+1:GOSUB 420
330  IF INKEY(13)=0 OR INKEY(64)=0
 THEN C=1:a(x,y)=1:GOSUB 490
340 IF INKEY(14)=0 OR INKEY(65)=0
THEN C=2:a(x,y)=10:GOSUB 490
350 IF INKEY(5)=0 OR INKEY(57)=0 T
HEN C=3:a(x,y)=100:GOSUB 490
360  IF INKEY(20)=0 OR INKEY(56)=0
 THEN C=4:a(x,y)=1000:GOSUB 490
370 IF INKEY(12)=0 OR INKEY(49)=0
THEN C=5:a(x,y)=10000:GOSUB 490
380 IF INKEY(4)=0 OR INKEY(48)=0 T
HEN C=6:a(x,y)=100000:GOSUB 490
390 IF INKEY(58)=0 THEN GOSUB 500
400 IF INKEY(51)=0 THEN GOSUB 510
410 GOTO 260
420 IF X>6 THEN X=6
430 IF X<1 THEN X=1
440 IF Y>6 THEN Y=6
450 IF Y<1 THEN Y=1
460 LOCATE 3*A-1,4*B-2:PRINT" ";
470 LOCATE 3*X-1,4*Y-2:PRINT CHR$(
150);
480 RETURN
490 PEN C:LOCATE 3*X-1,4*Y-1:PRINT
 CHR$(200);:LOCATE 3*X-1,4*Y:PRINT
 CHR$(201);:PEN 10:RETURN
500 SPEED INK 12,1:INK 12,17,0:FOR
 i=1 TO 130:NEXT:LOCATE 3*X-1,4*Y-
1:PRINT " ";:LOCATE 3*X-1,4*Y:PRIN
T " ";:PEN 10:INK 12,17:a(x,y)=-50
0000:RETURN
510 IF q=6 THEN GOTO 570
520 q=q+1:FOR i=1 TO 6:s=s+a(q,i):
NEXT
530 IF s<0 THEN S=0:J=1:Z=1:GOTO 5
10
540 IF s<>111111 THEN GOSUB 560
550 s=0:GOTO 510
560 J=1:PEN 12:LOCATE 1,1:PRINT"ER
REUR: VERTICAL ";:PEN 1:PRINT(Q);:
MOVE 0,384:DRAW 572,384:FOR I=17 T
O 60:SOUND 1,i,1:SOUND 2,60-i,1:NE
XT:FOR w=1 TO 680:NEXT w:S=0:RETUR
N
570 IF r=6 THEN GOTO 630
580 r=r+1:FOR i=1 TO 6:t=t+a(i,r):
NEXT
590 IF t<0 THEN t=0:J=1:GOTO 570
600 IF t<>111111 THEN GOSUB 620
610 t=0:GOTO 570
620 J=1:PEN 12:LOCATE 1,1:PRINT"ER
REUR:HORIZONTAL";:PEN 1:LOCATE 18,
1:PRINT R;:MOVE 0,384:DRAW 570,384
:FOR I=17 TO 60:SOUND 1,i,1:SOUND
2,60-i,1:NEXT:t=0:FOR w=1 TO 680:N
EXT w:RETURN
630 FOR i=1 TO 6:U=U+a(i,i):NEXT
640 IF u<0 THEN J=1:GOTO 680
650 IF U<>111111 THEN GOSUB 670
660 u=0:GOTO 680
670 J=1:PEN 12:LOCATE 1,1:PRINT"ER
REUR:DIAGONALE    ";:PEN 1:MOVE 0,
384:DRAW 570,384:FOR I=17 TO 60:SO
UND 1,i,1:SOUND 2,60-i,1:NEXT:FOR
w=1 TO 680:NEXT w:U=0:RETURN
680 V=0:FOR i=1 TO 6:V=V+a(7-i,i):
NEXT
690 IF V<0 THEN J=1:GOTO 730
700 IF V<>111111 THEN GOSUB 720
710 v=0:GOTO 730
720 J=1:PEN 12:LOCATE 1,1:PRINT"ER
REUR:DIAGONALE    ";:PEN 1:MOVE 0,
384:DRAW 570,384:FOR I=17 TO 60:SO
UND 1,i,1:SOUND 2,60-i,1:NEXT:FOR
w=1 TO 680:NEXT w:V=0:RETURN
730 PEN 11:LOCATE 1,1:PRINT" (E)";
:PEN 12:PRINT"FFACER ";:PEN 11::PR
INT"(T)";:PEN 13:PRINT"EST   ";
740 PEN 1:MOVE 0,384:DRAW 570,384:
PEN 11
750 Q=0:R=0:S=0:T=0:U=0:V=0
760 IF J=1 THEN J=0:RETURN
780 MODE 1:LOCATE 1,9:INK 1,24,25:
PRINT"J'AI L'IMMENSE PRIVILEGE DE
DEVOIR VOUS CONGRATULER POUR VOTRE
 SUBLIME REUSSITE"
```

Suite de la page 16

```
5000 X=10:Y=12:A$="     LES MORTS R
EVIENNENT SUR TERRE"
5010 GOSUB 5380
5020 A$="P":GOSUB 5380:CLS:PLOT 1,
1,1:DRAW 639,1:DRAW 639,390:DRAW 1
,390:DRAW 1,1
5030 X=5:Y=2:A$="20 JUILLET. 2024"

5040 GOSUB 5380
5050 X=12:Y=5:A$="LEGER INCIDENT M
ONDIAL"
5060 GOSUB 5380
5070 X=2:Y=7:A$="ETATS-UNIS
                6 323 562    MOR
TS"
5080 GOSUB 5380
5090 X=2:Y=9:A$="EUROPE
                4 578 450    MOR
TS"
5100 GOSUB 5380
5110 X=2:Y=11:A$="U.R.S.S
                 3 374 572    MO
RTS"
5120 GOSUB 5380
5130 X=2:Y=13:A$="AFRIQUE
                14 987 873    MO
RTS"
5140 GOSUB 5380
5150 X=5:Y=15:A$="TRAUMATISME COMM
UN"
5160 GOSUB 5380
5170 A$="P":GOSUB 5380
5180 X=2:Y=17:A$="DECHIQUETEMENTS
 INFERIEURS & SUPERIEURS"
5190 GOSUB 5380
5200 X=2:Y=18:A$="AMPUTATION DE DI
VERS MEMBRES "
5210 GOSUB 5380
5220 X=2:Y=20:A$="ETC... ETC... ET
C..."
5230 GOSUB 5380
5240 A$="P":GOSUB 5380:A$="P":GOSU
B 5380:CLS:PLOT 1,1,1:DRAW 639,1:D
RAW 639,390:DRAW 1,390:DRAW 1,1
5250 X=15:Y=2:A$="- AVIS DES SPECI
ALISTES -"
5260 GOSUB 5380
5270 X=2:Y=5:A$="CONSTATATIONS   R
APIDES"
5280 GOSUB 5380
5290 X=2:Y=7:A$="D'ETRES BIO-ORGAN
O-PHYSIQUO-MOBILES MANGEURS D'HOMM
ES"
5300 GOSUB 5380
5310 X=2•Y=9:A$="PLUS REPUTES SOUS
 LE NOM DE X ZOMBIES X"
5320 GOSUB 5380
5330 A$="P":GOSUB 5380
5340 GOSUB 5380
5350 LOCATE 13,23:INPUT"XINSTRUCIO
NS (O/N)X";A$
5360 IF A$="O" OR A$="o" THEN GOSU
B 5570
5370 GOTO 140
5380 '
5390 '
5400 LOCATE X,Y:IF A$="P" THEN FOR
 I=1 TO 1500:NEXT:RETURN
5410 FOR I=1 TO LEN(A$)
5420 PRINT CHR$(143);:SOUND 1,1,2,
15,0,0,1:FOR IQ=1 TO 25:NEXT:PRINT
"<";:PRINT MID$(A$,I,1);
5430 IF JOY(0)=16 THEN GOTO 140
5440 NEXT:RETURN
5450 '
5460 DI:X=PX:Y=PY:SOUND 1,400,10,1
5:SOUND 1,300,10,15:SOUND 1,200,10
,15:SOUND 1,500,10,15
5470 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(214)
5480 FOR I=1 TO 900:NEXT
5490 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(200)
5500 FOR I=1 TO 230:NEXT
5510 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(199)
5520 FOR I=1 TO 230:NEXT
5530 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(216)
5540 FOR I=1 TO 230:NEXT
5550 EI:RETURN
5560 '
5570 MODE 2
5580 PRINT"VOUS INCARNEZ STANLEY,
UN DES DERNIERS ZOMBIES (A NE PAS
CONFONDRE AVEC ZO...)  VIVANT DANS
 DES CONSTRUCTIONS SOUS-TERRAINES
ABANDONNEES"
5590 PRINT:PRINT"VU LE GRAND DANGE
R QU'IL Y A POUR REMONTER A LA SUR
FACE VOUS ETES CONDAMNE  A   SURVI
VRE AVEC DES MORCEAUX DE CHAIR DIS
POSES DE PART ET D'AUTRE DES SALLE
S"
5600 PRINT:PRINT"POURTANT UNE LEGE
NDE DIT QUE DANS LE LIEU OU VOUS E
TES IL Y A 'LA STATUETTE DE  KNOR
', CETTE STATUETTE DONNERAIT L'IMM
ORTALITE ET LE POUVOIR SUPREME AU
ZOMBIE  QUI LA POSSEDERA"
5610 PRINT:PRINT:PRINT"BOUTON
       : SUICIDE, SI STANLEY EST CO
INCE
5620 PRINT:PRINT:PRINT"[ Q ]
       : ABANDON DE LA  PARTIE
5630 CALL &BB06:RETURN
5640 '
5650 '
5660 FOR Q=ENERGIE TO 0 STEP -1:EN
ERGIE=Q:LOCATE #3,35,1:PRINT#3,USI
NG"###";ENERGIE:SOUND 1,Q*1.5,2,15
,9,3:FOR W=1 TO Q/1.5:NEXT:NEXT
5670 FOR I=1 TO 500:NEXT:LOCATE X,
Y:PRINT" ":LOCATE X,Y:PRINT CHR$(2
20):SOUND 1,15,40,15,3,7:SOUND 1,4
0,45,15,3,7:SOUND 1,150,25,15,3,7:
SOUND 1,50,25,15,3,7:SOUND 1,250,2
5,15,3,7:WHILE SQ(1)<>4:WEND
5680 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(198);
5690 FOR I=1 TO 100:NEXT
5700 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(197);
5710 FOR I=1 TO 100:NEXT
5720 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(195);
5730 FOR I=1 TO 100:NEXT
5740 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(192):FO
R I=1 TO 100:NEXT
5750 SOUND 1,600,1,15,0,1,1:LOCATE
 X+1,Y:PRINT CHR$(193);
5760 FOR I=1 TO 100:NEXT
5770 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(191);
5780 FOR I=1 TO 100:NEXT
5790 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(190);
5800 FOR I=1 TO 100:NEXT
5810 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(189);
5820 FOR I=1 TO 100:NEXT
5830 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(187);
5840 SOUND 1,600,1,15,0,1,1:LOCATE
 X-1,Y:PRINT CHR$(188);
5850 FOR I=1 TO 100:NEXT
5860 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(186);
5870 FOR I=1 TO 100:NEXT
5880 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(185);
5890 FOR I=1 TO 100:NEXT
5900 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(184);
5910 FOR I=1 TO 100:NEXT
5920 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(183);
5930 FOR I=1 TO 100:NEXT
5940 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(182);
5950 FOR I=1 TO 100:NEXT
5960 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(181);
5970 FOR I=1 TO 100:NEXT
5980 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(180);
5990 FOR I=1 TO 100:NEXT
6000 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(179);
6010 FOR I=1 TO 100:NEXT
6020 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(178);
6030 FOR I=1 TO 100:NEXT
6040 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(177);
6050 FOR I=1 TO 100:NEXT
6060 SOUND 1,600,3,15,9,4,1:LOCATE
 X,Y:PRINT CHR$(176);
6070 SOUND 1,400,100,15,5,3:SOUND
1,200,100,15,5,3:SOUND 1,400,100,1
5,5,3:SOUND 1,50,100,15,5,3:SOUND
1,190,80,15,5,3:WHILE SQ(1)<>4:WEN
D:LOCATE 12,10:PRINT"XG A M E   O
V E R X":WHILE INKEY$<>"":WEND:CAL
L &BB06:RUN
6080 '
6090 WHILE INKEY$<>"":WEND:FOR I=0
 TO 15:INK I,0:NEXT:FOR I=1 TO 9:S
OUND I/2,100,20,15,I,9-I:NEXT :WHI
LE SQ(1)<>4:WEND:FOR I=1 TO 600:NE
XT:FOR I=1 TO 9:SOUND I/2,I*10,20,
15,I,9-I:NEXT
6100 MODE 0:LOCATE 1,23:PRINT CHR$
(164);" METZ Daniel 1986    & NEWS
OFT":FOR I=15 TO 0 STEP -0.5:ORIGI
N I,I*2
6110 PLOT 1,300,I:DRAWR 100,0:DRAW
R -100,-100:DRAWR 100,0:PLOTR 30,1
00:DRAWR 100,0:DRAWR 0,-100:DRAWR
-100,0:DRAWR 0,100:DRAWR 100,0
6120 PLOTR 50,-100:DRAWR 0,100:DRA
WR 50,-50:DRAWR 50,50:DRAWR 0,-100
:PLOTR 50,0:DRAWR 0,100:DRAWR 50,0
:DRAWR 0,-50:DRAWR -50,0:PLOTR 50,
0:DRAWR 0,-50:DRAWR -50,0
6130 PLOTR 100,0:DRAWR 0,100:PLOTR
 50,0:DRAWR 50,0:DRAWR -50,0:DRAWR
 0,-50:DRAWR 50,0:DRAWR -50,0:DRAW
R 0,-50:DRAWR 50,0
6140 NEXT:FOR I=15 TO 1 STEP -1:IN
K I,I+9:NEXT:INK 0,0
6150 FOR R=15 TO 1 STEP -1:INK R,R
+1:FOR T=1 TO 25:NEXT:NEXT
6160 FOR R=15 TO 1 STEP -1:INK R,R
+10:FOR T=1 TO 25:NEXT:NEXT
6170 IF INKEY$="" THEN GOTO 6150 E
LSE 4670
6180 '
6190 '  TABLEAU  --- 6 ---
6200 '
6210 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
6220 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
6230 DATA 1,7,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1
6240 DATA 1,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1
6250 DATA 1,7,0,0,0,1,0,1,0,11,1,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1
6260 DATA 1,7,0,1,1,1,0,1,0,0,1,0,
0,0,0,0,0,1,0,11,0,1,0,0,0,1,1,1,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1
6270 DATA 1,7,0,1,0,0,8,1,11,0,1,0
,0,11,11,9,11,1,0,0,9,1,9,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1
6280 DATA 1,7,0,1,0,1,1,1,0,0,1,1,
1,0,0,0,0,1,9,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,1
6290 DATA 1,7,0,1,0,1,8,0,0,0,0,0,
1,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,11,11,
11,9,11,11,0,0,1,0,0,0,0,1
6300 DATA 1,7,0,1,0,1,1,1,1,1,0,0,
1,0,0,0,0,1,0,11,0,1,11,11,11,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,1,0,1
6310 DATA 1,7,0,1,8,0,0,1,1,1,0,11
,1,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1
,1,1,1,1,0,1,0,1,1,0,1
6320 DATA 1,7,0,1,1,1,0,1,1,1,0,0,
1,0,0,0,0,1,0,0,9,1,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,1,0,1,1,0,1
6330 DATA 1,7,0,1,0,0,8,1,1,0,0,0,
1,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,11,0,11,0,
11,0,0,0,0,0,1,0,1,1,0,1
6340 DATA 1,7,0,1,0,1,1,1,0,0,0,1,
0,0,0,0,0,1,0,11,8,1,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,1,1,1,0,0,0,1,0,1
6350 DATA 1,7,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,
0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,11,8,11,
0,0,0,1,0,0,11,0,11,1,0,1
6360 DATA 1,7,1,1,0,1,1,1,1,0,0,1,
0,0,0,0,0,1,9,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1
6370 DATA 1,7,0,0,0,0,0,0,1,11,0,1
,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,11,8,11,0
,11,0,0,1,11,0,0,0,0,1,0,1
6380 DATA 1,7,0,0,0,0,0,0,1,0,0,1,
1,1,1,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,1,0,0,0,11,0,1,0,1
6390 DATA 1,7,0,0,0,0,0,0,1,0,11,0
,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,11,8,11
,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1
6400 DATA 2,1,1,7,0,0,0,0,1,0,0,0,
0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,1,7,0,0,0,0,1,0,2
6410 DATA 2,0,0,7,0,0,0,0,1,1,1,1,
1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,1,7,0,9,0,0,1,0,2
6420 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,9,0,12,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,13,1,0,2
6430 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
6440 DATA 9,23,26,36,400,578,38,19
5,3,23
6450 '
6460 '  STANLEY HEUREUX
6470 '
6480 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(173)
6490 FOR I=1 TO 100:NEXT
6500 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(172)
6510 FOR I=1 TO 100:NEXT
6520 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(171)
6530 FOR I=1 TO 100:NEXT
6540 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(170)
6550 FOR I=1 TO 100:NEXT
6560 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(169)
6570 FOR I=1 TO 100:NEXT
6580 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(224)
6590 RETURN
6600 SOUND 1,1,2,15,1,1,3
6610 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(167)
6620 FOR I=1 TO 200:NEXT
6630 SOUND 1,1,2,15,1,1,3
6640 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(166)
6650 FOR I=1 TO 200:NEXT
6660 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(165)
6670 FOR I=1 TO 200:NEXT
6680 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(166)
6690 FOR I=1 TO 200:NEXT
6700 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(165)
6710 FOR I=1 TO 200:NEXT
6720 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(164)
6730 FOR I=1 TO 200:NEXT
6740 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(164)
6750 FOR I=1 TO 200:NEXT
6760 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(163)
6770 FOR I=1 TO 200:NEXT
6780 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(162)
6790 FOR I=1 TO 200:NEXT
6800 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(161)
6810 FOR I=1 TO 200:NEXT
6820 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(161)
6830 SOUND 1,1,2,15,1,1,3
6840 FOR I=1 TO 200:NEXT
6850 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(160)
6860 FOR I=1 TO 200:NEXT
6870 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(159)
6880 FOR I=1 TO 200:NEXT
6890 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(158)
6900 SOUND 1,1,2,15,1,1,3
6910 RETURN
```



MINI HEBDO

REFLEX ET SIDEKICK par Borland International

Borland et Amstrad même combat. Même si Philippe Kahn, le maître à penser de Borland International s'en défend, la présence de compatibles de marque bon marché tel l'Amstrad doit le réjouir. Lui qui a depuis ses débuts adopté la politique "supermarché" du logiciel, petits prix, gros débit, doit se frotter les mains du futur succès attendu de l'Amstrad PC. Bien sûr, aux Etats-Unis, Amstrad n'est rien ou presque. Bien sûr aussi, les adaptations pour Amstrad de Sidekick et Reflex sont vendues par le constructeur d'ordinateurs. Mais qui a vendu la licence de distribution à Alan Sugar ? Et qui s'est fadé l'adaptation de Reflex ? C'est pas Amstrad, c'est pas vous et c'est pas moi. Alors, il n'y a plus trente-six mille possibilités, non ? Remarquez, on le comprend, Philippe Kahn. Déjà qu'on lui fait la gueule dans le Landernau du logiciel parce qu'il n'est pas assez cher, mais le coup de baisser ses prix de 30 à 60% pour Amstrad ne va pas arranger les choses. Alors, on adopte le profil bas et on rase les murs. Mais de là à soutenir qu'on est contre la vente de ses produits par Amstrad, il y a peut-être un pas, non ? Vous en connaissez beaucoup vous, des sociétés qui sont contre le fait de vendre ?

REFLEX : C'EST UNE BASE DE DONNEES

Enfin bref, et quoiqu'il en soit, il existe maintenant une version Amstrad PC de la base de données Reflex. Pourquoi une version spécifique pour cette machine ? Parce que pour tenir dans les 256 Ko de la version de base de l'Amstrad, il a fallu élaguer le programme. Alors, ont disparu les affichages compatibles Hercule et EGA.



Reste donc la possibilité unique du standard CGA qui offre une résolution maximale de 640 X 200 en monochrome. Tombé aussi au champ d'honneur Workshop, le supplément d'applications de gestion vendu avec Reflex sur IBM et clones. Ceci dit, Reflex garde la quasi-totalité de ses potentialités. Petit point d'histoire au passage : Borland n'a pas écrit Reflex. C'est une société américaine du nom d'Analytica qui a pondu ce logiciel, et Philippe Kahn rachetant la société, a ainsi acquis les droits d'exploitation. Et que croyez-vous qu'il fit, une fois Analytica gobée ? Tout simplement, le prix de Reflex est tombé de 495 $ à 150 $. Si ce n'est pas une politique à la Sugar, alors qu'est-ce ? Donc et re-bref, Reflex est une base de données. Une base de données, c'est fait pour gérer des fiches. Mais au lieu de fonctionner en terme d'enregistrement comme dans une gestion de fichier, la base de données réagit sur les champs de l'enregistrement, en établissant des relations logiques entre les divers champs. Mais Reflex n'est pas qu'une base de données. On peut également le considérer comme un tableur, un éditeur graphique, ou les trois ensemble. Quoique... Quoiqu'il faille garder à l'esprit que ces trois fonctions sont en fait des représentations différentes d'un seul et même groupe de données. Ce qui veut dire qu'à la différence d'un logiciel intégré qui travaille sur des sous-ensembles dédiés d'une base de données, chaque vue (c'est le terme employé par Borland), représente la même base.

Mais alors, où est l'intérêt ? Il provient de l'emploi de fenêtres et de leur interactivité. On peut ouvrir jusqu'à trois fenêtres simultanément, l'une pour la gestion du fichier, l'autre en tableau de chiffres et la dernière en représentation graphique, par exemple. Et le fait d'agir sur le contenu d'une fenêtre modifie automatiquement le contenu des deux autres. D'où la possibilité de parcourir une courbe point par point et d'observer le ou les enregistrements s'y rapportant dans le même temps. Comme la mode l'exige, la sélection des commandes se fait par l'intermédiaire de menus déroulants. La base de données est mono-fichier. Elle autorise 128 champs de 254 caractères par enregistrement, et ce sur 500 lignes de 500 colonnes, Reflex ouvrant en fait une fenêtre virtuelle affichant une partie de l'ensemble des données d'un enregistrement. Le masque de saisie permet une édition directe et libre des champs de l'enregistrement. Ce format de saisie est modifiable à volonté, sans perte d'informations, la totalité du fichier actif étant en mémoire vive. Ceci limite bien entendu la taille maximale d'un fichier à celle de la mémoire de l'ordinateur. Mais il est possible d'extraire un fichier de travail d'un autre bien plus important résidant sur disque, en sélectionnant les enregistrements selon des critères définis par l'utilisateur.

REFLEX : C'EST AUSSI UN TABLEUR.

Grâce à 53 fonctions mathématiques, financières, logiques et autres, on peut établir des relations entre les champs de l'enregistrement à la façon d'un tableur. Les fonctions d'ordre statistique permettront également des calculs sur un champ commun à tous les enregistrements, ou des fiches sélectionnées à partir d'un ou plusieurs critères. La partie tableau, appelée Vue Liste, est une représentation en feuille quadrillée du fichier. Plusieurs enregistrements apparaissent à l'écran, et leur contenu est modifiable à volonté, comme dans la Vue Fiche.

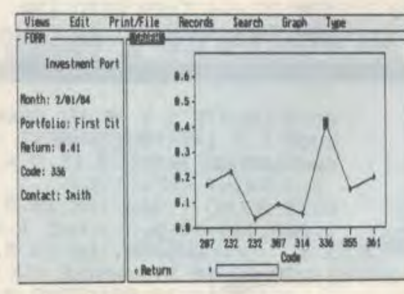
Views Edit Print/File Records Search List

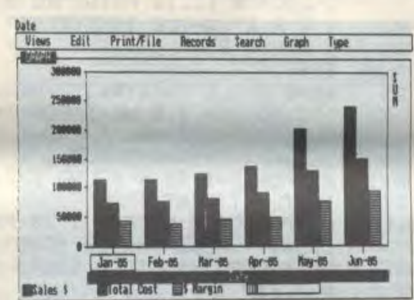
LIST

Date	Rep	Product	Quantity	Sales $	Avg Price	Unit Cost
Jan-85	Alan	Paddles	81	$6,550	$81	$77
Jan-85	Alan	Silent	16	$16,835	$1,052	$570
Jan-85	Alan	Sport	10	$4,976	$498	$390
Jan-85	Alan	Swiftwater	9	$6,672	$741	$437
Jan-85	Bob	Paddles	51	$5,235	$103	$77
Jan-85	Bob	Silent	6	$6,450	$1,075	$570
Jan-85	Bob	Sport	7	$3,794	$542	$390
Jan-85	Bob	Swiftwater	9	$7,433	$826	$437
Jan-85	Cathy	Paddles	45	$4,613	$103	$77
Jan-85	Cathy	Silent	7	$6,709	$958	$570
Jan-85	Cathy	Sport	5	$2,667	$533	$390
Jan-85	Cathy	Swiftwater	7	$5,728	$818	$437
Jan-85	Dave	Paddles	68	$6,325	$93	$77

REFLEX : C'EST UN EDITEUR GRAPHIQUE

La Vue Graphique offre cinq modes d'affichage, en courbe, nuage de points, histogramme, camembert ou barres superposées. La création d'un graphique se fait simplement par sélection des champs d'enregistrement d'abscisse et d'ordonnée. Il suffit alors de choisir le type de représentation désiré et le graphique apparaît.



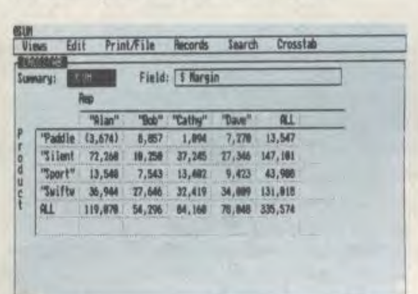


REFLEX : ENCORE PLUS

Deux vues supplémentaires sont proposées, la Vue Etat qui permet d'éditer un rapport mêlant textes, graphiques et chiffres avec une bonne qualité d'impression, le choix d'imprimantes acceptées étant assez large.

La deuxième vue est la vue Tableau qui utilise un système de références croisées. Cette vue est celle qui se rapproche le plus d'une feuille de calcul, permettant des calculs pluri-dimensionnels, dans tous les sens quoi ! On peut ainsi faire une représentation graphique d'un tableau possédant plusieurs paramètres d'ordonnée pour une abscisse.

Reflex permet aussi l'échange de données avec d'autres logiciels courants comme Lotus 1-2-3, dBase II et III, ainsi qu'avec le logiciel intégré Symphonie et les logiciels de la série PFS (qu'IBM vend aussi sous le nom de Série Assistant). Ce transfert peut aussi se faire sous format ASCII ou DIF pour les fichiers-texte.



La version francisée de Reflex doit apparaître sous peu, la documentation de 500 pages est suffisamment simple pour être comprise par tous. Trouver des défauts à ce produit n'est pas évident, à part le fichier qui est limité à la taille de mémoire vive. Et au prix où est proposé la version Amstrad de Reflex, 995 F, il n'existe plus beaucoup de concurrents.

SIDEKICK

Si Reflex est un produit relativement nouveau, il n'en est pas de même de SideKick. Il s'agit là tout bêtement du logiciel le plus vendu au monde (500 000 exemplaires). A moins que notre planète soit recouverte de crétins, il doit exister une raison logique à ce succès. Cette raison est même double. D'abord, SideKick a toujours été bon marché, quelqu'en soit la version, et c'est un logiciel utile. Si, si, ça existe. D'abord, c'est un logiciel résidant en mémoire vive. Une fois chargé, il pionce dans un coin tant qu'on ne lui demande rien. Mais dès qu'on tire la sonnette, il répond présent. A ce moment, il vient se superposer au logiciel en cours, Reflex par exemple, et ce sans l'interrompre. On peut alors utiliser le bloc-notes, l'agenda, la calculatrice, le répertoire téléphonique et son composeur automatique, ainsi que la table de conversion ASCII. Et comme il utilise, à l'instar de Reflex, le fenêtrage dynamique, on peut superposer les diverses applications. Là, il faut mieux rester calme, entasser les diverses options du programme nuisant un tantinet à l'efficacité du travail. Mais bref, l'important, c'est que SideKick,tout le monde peut l'utiliser, presque les yeux fermés, et le manuel qui l'accompagne est en français, et d'une simplicité biblique. En plus, ça ne coûte que 330 F.

A LA FIN DE L'ENVOI...

Bien, tout cela est fort beau et vous devez saliver ferme. En plus, vous vous rappelez que la politique de Borland est de ne pas protéger ses programmes ? C'est vrai, mais sur l'Amstrad PC, c'est tout faux ! Il ne faut pas rêver, ils ne sont pas idiots chez Borland. S'ils vendent le même produit à deux prix sur des machines compatibles, c'est qu'il y a un truc. Et ce truc, c'est que ces logiciels utilisent une des particularités de l'Amstrad, sa mémoire non-volatile, pour l'obliger à le reconnaître. D'où impossibilité de faire tourner ces logiciels sur un autre compatible. Si c'est pas vicieux, quand même... Evidemment, les propriétaires d'autres marques de compatibles vont faire la tête. Vous vous en fichez ? Vous avez p't'êt raison, après tout...

Notes Reflex

Présentation-Notice : 16.
C'est clair, explicatif et bien ordonnancé.
Affichage : 15.
Les capacités d'affichage sont limitées par rapport à la version IBM, mais même quand on a ouvert trois fenêtres, ça reste très lisible.
Convivialité-ergonomie : 17.
Des aides à tous les étages, des menus déroulants, des commandes rationnelles, c'est vraiment simple à utiliser.
Intérêt : 15.
Ce n'est pas un intégré, mais l'interactivité entre les vues permet un travail efficace et intelligent.
Originalité : 18.
C'est le seul logiciel dans ce genre, et le concept de vues est très adapté à une utilisation à la fois personnelle et professionnelle.
Rapport qualité-prix : 18.
Vraiment besoin d'explications ? C'est beau, c'est pas cher et c'est efficace. Alors...
Puissance et rapidité de traitement : 17.
La tare majeure habituelle de ce genre de logiciels, c'est la lenteur. Ici, à tout moment, ça décoiffe ! Et on a quand même accès à des fichiers importants.

Notes SideKick

Présentation : 16.
La doc est claire, l'installation du programme rapide et sans chausse-trappe. Même si c'est parfois un peu bêtifiant.
Affichage : 14.
Pas de problème majeur, mais quand on a ouvert 5 ou 6 fenêtres, on a du mal à s'y retrouver.
Convivialité : 17.
Une touche, SideKick est là. Une autre touche, il est parti. Et entre les deux, un logiciel simple.
Originalité : 14.
Comme tous les bons produits, il y a toujours de vils copieurs en mal d'imagination. Mais il reste la référence.
Intérêt : 17.
Tous ces outils à portée de main à tout moment, et sans interruption d'autre traitement, c'est une providence.
Rapport qualité-prix : 19.
Moi, je voudrais 10 logiciels de ce prix et de cet intérêt pour mon ordinateur.
Puissance de traitement : 15.
On trouve tellement de fonctionnalités à ce produit qu'on ne peut lui reprocher de ne pas être toujours une flèche.

RECTIFICATIF

On est déjà un grand journal, on fait comme dans Libé !

Voui, voui, un rectificatif que nos lecteurs ils auront bien évidemment rectifié d'eux mêmes ! De quoi qu'il cause, ce rectificatif ? Dans l'article sur GEM paru page 20 du N°1, une photo légendée "Gem Font Editor" était en fait une photo d'écran du logiciel Evolution Version Sunset de Priam, un produit exclusivement développé pour le 1512. En plus, pour arranger les choses, ce logiciel est un traitement de texte et non pas un éditeur de caractères. Ceci dit, il coûte 990 F, et il paraît qu'il surpasse GEM Write de... de tellement qu'on ose même pas le dire ici, mais que le banc d'essai, c'est pour dès qu'on le reçoit ! Enfin bref, voilà à quoi ça mène, les bouclages de n°1 à 5 heures du mat'...





COMPTABILITE GENERALE ALPHASOFT CONTRE COTE OUEST. MATCH NUL

Ouh, là, là ! Moi qui croyais que cela allait être simple, c'est raté. D'habitude, quand on compare deux logiciels, il y en a toujours un qui prime sur l'autre, ne serait-ce que par le coup de cœur de la présentation. Et bien là, je n'ai pas arrêté d'en préférer un, puis l'autre, puis le premier de nouveau, etc. Sans doute parce que les deux logiciels parlent de balance et que c'est aussi mon signe astrologique. En plus, ce genre d'indécision pourrait s'expliquer si les deux programmes étaient identiques. Or, ce n'est pas le cas : ils ont chacun leurs particularités propres mais qui présentent toutes un intérêt. Alors je me suis dit : "je vais tout leur livrer en bloc, les différences et les similitudes et ils se débrouilleront pour choisir". De toute façon, ne vous faites pas de souci, quelque soit celui que vous préférez, vous êtes sûr d'avoir un très, très bon logiciel (made in France, en plus). Ça, c'est déjà un point d'acquis.

TOUT EN CLASSEUR

Première étape, je me retrouve avec mon PCW 8256 et, sur mon bureau, un classeur et une notice reliée. Sur le premier, on peut lire *"Bilan. Comptabilité Générale. Côte Ouest"* et sur l'autre "Comptabilité Générale. Alphasoft". Au niveau de la présentation, le classeur se détache nettement mais, pas de chance, un coup de téléphone chez Alphasoft m'apprend que la version que j'ai en main n'est pas définitive et qu'ils viennent de commander de très beaux classeurs où l'on trouvera d'un côté les disquettes dans une poche plastique et de l'autre, le manuel d'utilisation relié dont la dernière page est glissée dans une encoche. Ça commence bien. Moi qui croyais tenir un élément de comparaison, tant pis ! Après tout, le plus important se trouve à l'intérieur, alors ouvrons.

Et ça continue, encore et encore. Passons sur les introductions et la préparation des disquettes qui sont identiques dans les deux cas pour arriver à la partie utilisation proprement dite. Celle-ci est différente, c'est sûr, mais elle est aussi claire et détaillée dans un cas comme dans l'autre : c'est bien écrit, sans fautes de frappe et c'est bien présenté. Un petit point supplémentaire cependant pour la version Alphasoft qui prodigue des explications spécifiques à la comptabilité générale. Quand on y connaît rien, c'est bien utile. Le dernier paragraphe du manuel est même consacré au rôle du comptable ou de l'expert-comptable au sein d'une entreprise. Pourquoi pas, les éditeurs ont bien le droit eux aussi d'avoir une opinion, d'autant plus que le rédacteur du manuel a l'air de connaître la comptabilité sur le bout des doigts.

Pour compenser ce petit point d'avance, Côte Ouest rétorque en séparant ses rubriques par des intercalaires de couleur, bien agréables, et termine ses chapitres par une série complète de modèles types d'éditions qu'il est possible d'obtenir avec le logiciel. Chez Alphasoft, ceux-ci sont disséminés dans le manuel. OK, vous allez dire que je chipote, mais il faut bien. Que voulez-vous, ce n'est pas facile de départager des premiers ex aequo.

C'EST DIFFERENT MAIS C'EST PAREIL...

Rentrons un peu plus dans les programmes. La grande particularité des logiciels de comptabilité est la création des libellés de comptes. Deux solutions différentes ont été choisies : Alphasoft propose une liste déjà pré-établie de 240 comptes parmi les plus usités. Cette liste peut être consultée à n'importe quel moment et modifiée ou augmentée à volonté selon les besoins de l'utilisateur. Bien entendu, les numéros des comptes déjà enregistrés correspondent à ceux du Plan Comptable Général définis par la législation. Dans la comptabilité de Côte Ouest, aucune liste n'est proposée et il faut avant toute chose commencer par remplir les différents numéros et libellés des comptes avant d'utiliser le logiciel. Comme de bien entendu, ces deux cas présentent des avantages et des inconvénients. La liste pré-programmée n'est lettrable que sur la version PCW 8512 et sur les comptes fournisseurs et clients (N° 40 et 41 pour les connaisseurs), alors que la version Côte Ouest permet de lettrer n'importe quel compte, ce qui peut présenter un intérêt pour ce qui concerne la TVA par exemple. D'autre part, la deuxième solution permet également d'inscrire les libellés des comptes dans un dictionnaire. Contrairement à la comptabilité d'Alphasoft où tous les rappels de comptes dcivent être effectués par leur numéro, ce qui oblige à s'en souvenir ou à faire appel à la liste, les comptes de Côte Ouest peuvent être rappelés par leur libellé, à condition que celui-ci ait été entré dans le dictionnaire.

Deuxième point important dans la mise en place d'un logiciel de comptabilité : la création des journaux. Toujours dans la même optique de simplifier le travail de l'utilisateur, le logiciel Alphasoft contient une liste de 12 journaux : achats, ventes, caisse, opérations diverses, banque, clôture d'exercice, ouverture d'exercice et 5 journaux libres. Tous ces journaux sont pourvus d'une colonne "Echéance" destinée à recevoir les dates de paiement. Cette particularité, qui n'existe pas chez Côte Ouest, permettra de retrouver les dépassements d'échéance lors de l'édition des comptes lettrés non équilibrés (factures en attente). Par contre, chez Côte Ouest, la création des journaux permet d'indiquer un compte de contrepartie associé au journal. Lors de la saisie d'une pièce comptable non équilibrée au moment de la validation, le logiciel génère une écriture comptable dans un autre journal qui équilibre la pièce en "contrepartie automatique". De même que pour Alphasoft, il est possible d'éditer une liste des comptes lettrés non équilibrés, sans toutefois connaître leur date d'échéance et donc savoir si il y a irrégularité dans le paiement ou non.

DE REELLES DIFFERENCES

Bien que d'autres points soient communs aux deux logiciels et, notamment, le contrôle automatique avant validation (erreur de date flagrante, rubrique non remplie,...) des particularités sont spécifiques à chacun d'eux au niveau de la saisie des écritures.

Le logiciel Alphasoft génère un numéro d'écriture automatique à chaque saisie. Toute écriture enregistrée possède donc un numéro unique qui permettra de retrouver plus facilement une pièce comptable dans un document ou le document comptable qui contient l'écriture réellement enregistrée, ce qui peut être souvent utile lorsqu'une pièce comptable n'a pas été saisie dans le bon journal. En outre, selon la législation, les opérations comptables doivent être enregistrées dans l'ordre chronologique, ce qui permet de conforter la crédibilité des comptes. Le numéro d'écriture unique et sans rupture généré par le logiciel est donc un excellent moyen de satisfaire à cette législation. De son côté, Côte Ouest a choisi d'aider l'utilisateur en lui proposant sur le même écran une calculette 4 opérations qui peut être bien utile pour les calculs de TVA. Les résultats obtenus sur la calculette peuvent être reportés directement dans la colonne concernée, évitant tout risque d'erreur dans la recopie.

LES EDITIONS

Le but de ces deux programmes étant d'établir un bilan de fin d'année le plus complet possible, différentes éditions sont possibles et communes aux deux logiciels : plan comptable, comptes lettrables, dictionnaire ou liste des clients et fournisseurs, balance des comptes, grand livre des comptes, liste des journaux, bilan normalisé, comptes de résultats. Néanmoins, il convient de signaler qu'à propos des éditions, Côte Ouest est beaucoup plus prolifique que son concurrent puisqu'il propose en plus de la liste déjà citée : 3 types de balance (détaillée, générale et 4 colonnes), l'historique des comptes, l'historique des journaux, la liste des écritures et la liste des archives. Reste à savoir si abondance de biens...

Voilà, vous savez à peu près tout sur les différences fondamentales entre ces deux superprogrammes. Pour ceux qui ont besoin d'être rassuré, sachez que la comptabilité de Côte Ouest a déjà été vendue à plus de 200 exemplaires depuis juin 86. Celle d'Alphasoft, beaucoup plus récente sur le marché, équipe une vingtaine d'entreprises. Quant aux prix, il vous faudra débourser 1 174 francs TTC pour la version de Côte Ouest et 750 francs TTC pour celle d'Alphasoft. Bon courage dans votre choix !

VOUS ALLEZ EN ENTENDRE PARLER

Il ne serait pas surprenant qu'on reparle de la société Alphasoft dans les prochains numéros à venir, surtout si les logiciels qu'ils nous proposent sont de la même trempe que la comptabilité générale pour PCW 8256 et 8512. Celle-ci est déjà prévue pour le 15 novembre en version PC 1512 avec de légères améliorations pour ce qui concerne le graphisme (mise en couleurs des différentes parties de l'écran) et le paramétrage de l'imprimante (pour les heureux bénéficiaires d'une imprimante laser par exemple). D'autre part, une Super Paye et une Facturation/Gestion de stock sont annoncées pour la fin novembre. On attend de pied ferme.

CARACTERISTIQUES DES COMPTABILITES/BILAN

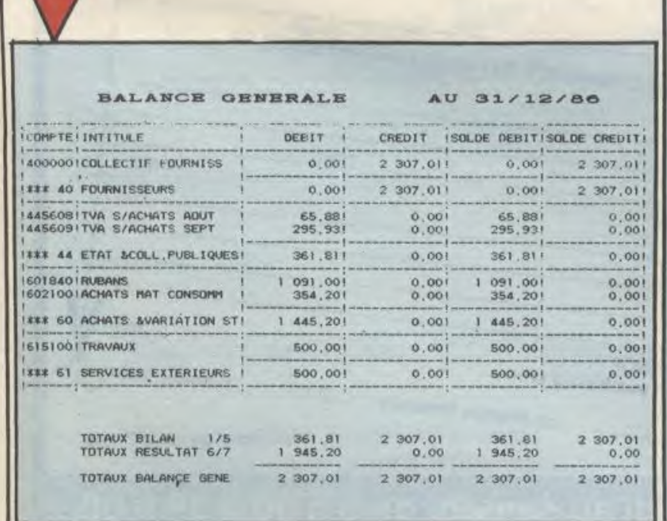
	Alpha Soft	Cote Ouest	Commentaires
Notice		18	Pas de note pour Alpha Soft, car pas de documentation définitive. Très bien pour Côte ouest
Affichage	15	15	Bien et quasiment identiques
Convivialité	16	14	Côte Ouest a des côtés un peu gadget.
Originalité	14	14	En progrès sur leurs prédecesseurs
Intérêt	14	16	Côte Ouest a plus de possibilités
Qualité/Prix	16	14	A qualité égale, Alpha Soft sensiblement moins cher.
Puissance et rapidité de traitement	12	12	Ecrits dans les mêmes langages, ils vont au bout des possibilités de l'ordinateur

Autres caractèristiques : il conviendra à l'acheteur potentiel de Côte Ouest si ses quelques possibilités supérieures justifient la différence de prix d'avec Alpha Soft.

NOTE TECHNIQUE ALHA SOFT : 15/20
NOTE TECHNIQUE COTE OUEST : 15/20

	ALPHASOFT	COTE OUEST
Matériel utilisé	PCW 8256 et 8512	PCW 8256 et 8512
Langage programmation	Turbo Pascal + Assembleur	Turbo Pascal + Assembleur
Date de naissance	15 juin 1986	Septembre 1986
Nombre de comptes	Illimité	2500 avec 1 lecteur 10.000 avec 2 lecteurs
Nombre lignes/écriture	16	15
Nombre caractères/ libellés	25	20
Lettrage	Oui, sur tous les comptes	Que sur comptes clients/ fournisseurs et PCW 8512
Echéancier	Non	Oui
Numérotation Auto.	Non	Oui
Boîte à outil	Oui	Non
Assistance téléphonique	Oui	Non précisé
Prix TTC	1.174 F.	750 F.

Les deux comptabilités éditent bilans, balances et journaux. La plus grande différence entre Bilan Plus et la comptabilité d'Alphasoft tient justement à ces éditions. Alphasoft utilise une qualité d'impression médiocre, assez rapide, et peu utilisable professionnellement, surtout si le ruban de l'imprimante commence à dater ! Bilan Plus, par contre, édite des bilans particulièrement soignés, d'une présentation impeccable, en qualité courrier. Mais quelle lenteur ! Il faut compter près d'1/4 d'heure pour imprimer une page comme celle présentée ci-contre, et pourtant la colonne des chiffres est vide. Peut-être ces différences d'impression pourront-elles servir de critère de choix entre deux produits sensiblement équivalents, l'un privilégiant la vitesse, l'autre la qualité.



BALANCE GENERALE AU 31/12/86

COMPTE	INTITULE	DEBIT	CREDIT	SOLDE DEBIT	SOLDE CREDIT
400000	COLLECTIF FOURNISS	0,00	2 307,01	0,00	2 307,01
*** 40	FOURNISSEURS	0,00	2 307,01	0,00	2 307,01
445608	TVA S/ACHATS AOUT	65,88	0,00	65,88	0,00
445609	TVA S/ACHATS SEPT	295,93	0,00	295,93	0,00
*** 44	ETAT &COLL,PUBLIQUES	361,81	0,00	361,81	0,00
601840	RUBANS	1 091,00	0,00	1 091,00	0,00
602100	ACHATS MAT CONSOMM	354,20	0,00	354,20	0,00
*** 60	ACHATS &VARIATION ST	1 445,20	0,00	1 445,20	0,00
615100	TRAVAUX	500,00	0,00	500,00	0,00
*** 61	SERVICES EXTERIEURS	500,00	0,00	500,00	0,00
	TOTAUX BILAN 1/5	361,81	2 307,01	361,81	2 307,01
	TOTAUX RESULTAT 6/7	1 945,20	0,00	1 945,20	0,00
	TOTAUX BALANÇE GENE	2 307,01	2 307,01	2 307,01	2 307,01

Edition du 23-10-86 Page

Raison Sociale : *SHIFT EDITIONS* SIRET : 12345678901234 APE : 9876

ACTIF	EXERCICE N	EXERCICE N-1
Actionnaires, capital souscrit, non appelé......		
ACTIF IMMOBILISE		
Immobilisations incorporelles :		
Frais d'établissement......		
Frais de recherche et de développement......		
Concessions, brevets, licences, marques, procédés, droits et valeurs similaires......		
Fonds commercial......		
Autres immobilisations incorporelles......		
Avances et acomptes sur immobilisations incorporelles......		
Immobilisations corporelles :		
Terrains......		
Constructions......		
Inst. techniques, matériels et outillages industriels......		
Autres immobilisations corporelles......		
Immobilisations corporelles en cours......		
Avances et acomptes sur commandes d'immobilisations corporelles......		
Immobilisations financières :		
Participations......		
Créances rattachées à des participations......		
Autres titres immobilisés......		
Prets......		
Autres créances immobilisées......		
TOTAL (I)		
ACTIF CIRCULANT		
Stocks et en-cours :		
Matières premières et consommables......		
En-cours de production (biens ou services)......		
Produits intermédiaires et finis......		
Marchandises (à revendre en l'état)......		
Avances et acomptes versés sur commandes d'exploitation......		
Créances :		
Créances clients et comptes rattachés......		
Créances diverses......		
Capital souscrit et appelé mais non versé......		
Valeurs mobilières de placement :		
Actions propres......		
Autres titres......		
Disponibilités......		
COMPTES de REGULARISATION		
Charges constatées d'avance......		
TOTAL (II)		
Charges à répartir sur plusieurs exercices (III)		
Primes de remboursement des obligations (IV)		
Ecarts de conversion - Actif (V)		
TOTAL (I + II + III + IV + V)		
Amortissements et provisions (à déduire)......		
TOTAL GENERAL		

BILAN Version 2.0 Copyright 1986 COTE OUEST Page


les aventures du
CHAT
de FAT FREDDY
COPYRIGHT © 1986 PAR GILBERT SHELTON

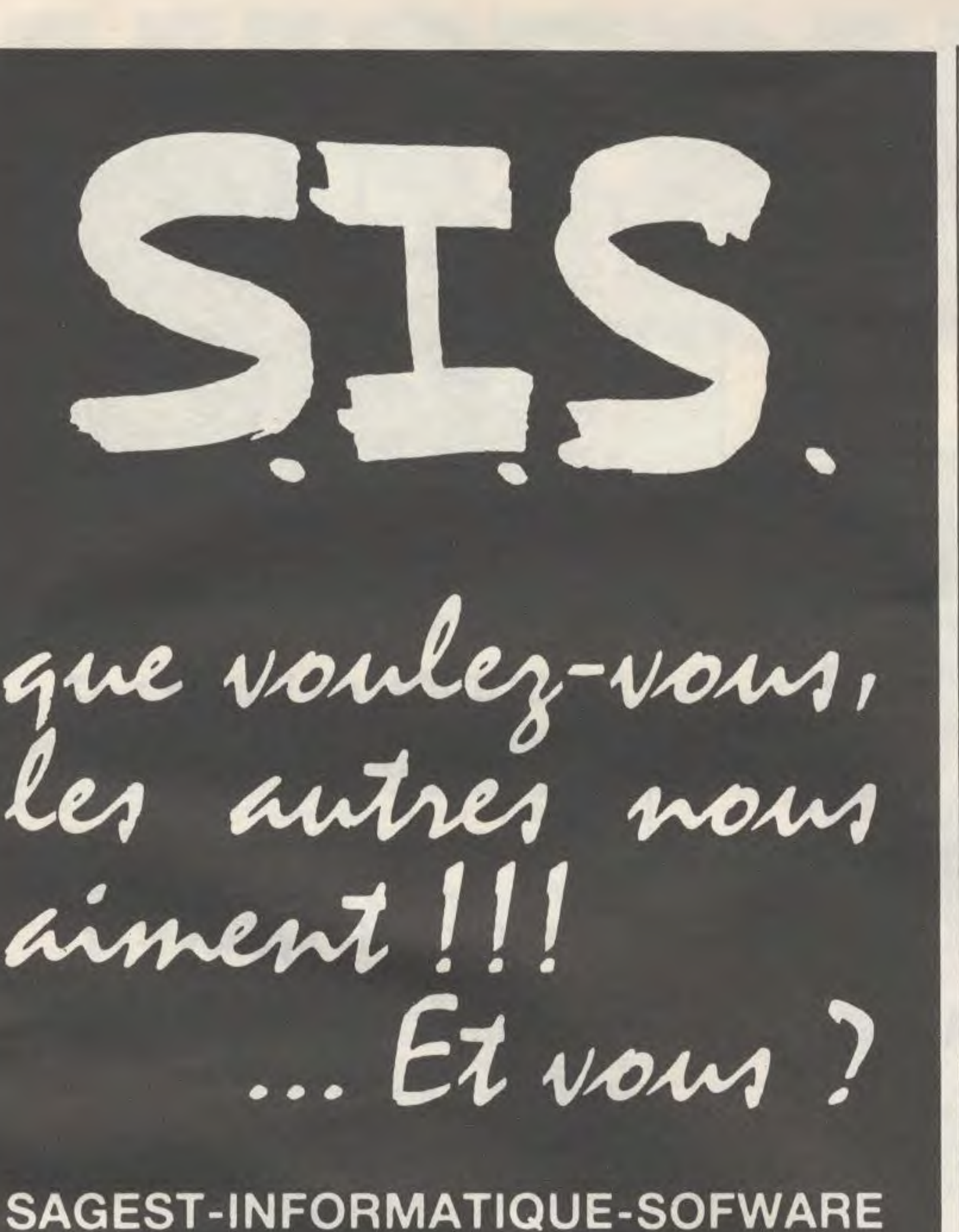

TU VIENS! ALLONS FAIRE DU CHARIVARI!


JE N'AIME PAS SORTIR! J'AI PEUR QUE LES GENS ME LANCENT DES FLECHETTES!




C'EST VRAIMENT ABSURDE! POURQUOI CROYEZ-VOUS ÇA?


CHAIS PAS! JE DOIS ÊTRE PARANO!



ABONNEZ-VOUS A AMSTRADEBDO

SIX FORMULES POUR TOUS LES GOUTS !

ECONOMISEZ JUSQU'A 334 FRANCS !

Comment recevoir Amstradebdo toutes les semaines à domicile, en payant moins cher ? Il suffit de s'abonner ! En vous abonnant pour un an au journal et à la cassette, vous ne payez que 750 francs pour 52 numéros et 12 cassettes, au lieu de 1084 francs si vous l'achetiez au numéro ! Pour six mois, vous ne débourserez que 400 francs au lieu de 542 : une économie conséquente ! Vous ne voulez que le journal ? 330 francs pour un an, au lieu de 364 et 170 francs pour six mois, au lieu de 182.
Vous préférez garder un contact régulier avec votre marchand de journaux et vous ne voulez que la cassette ? 500 francs ar (12 exemplaires) au lieu de 720, ou 260 francs pour 6 mois au lieu de 360 : c'est vous qui choisissez !

A renvoyer à AMSTRADEBDO, service abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse complète : ....
: ....
: ....
Ordinateur utilisé : ....

Règlement par ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat (photocopie jointe)

	1 an	6 mois
Abonnement au journal uniquement	330 Frs ☐	170 Frs ☐
Abonnement à la cassette uniquement	500 Frs ☐	260 Frs ☐
Abonnement au journal et à la cassette	750 Frs ☐	400 Frs ☐

CONCOURS

Trouvez une abréviation amusante et originale pour le nom de votre hebdomadaire favori, Amstradebdo. Ce concours unique ne dure qu'un mois. La rédaction choisira parmi vos propositions le nom qui lui paraîtra correspondre le plus à l'esprit du journal. L'heureux vainqueur recevra gratuitement les 25 logiciels du Hit-Parade. En cas d'ex-aequo, la première réponse à nous être parvenue (cachet de la poste faisant foi) sera déclarée gagnante. Pour participer, inscrivez vos nom, prénom et adresse sur une carte postale ainsi que votre réponse. Adressez-la à :

Amstradebdo
24 rue Baron, 75017 Paris
avant le 22 novembre 1986 à minuit.

LA CASSETTE D'AMSTRADEBDO

Attention !

Tous les mois, Amstradebdo édite une super cassette longue durée qui comprend :
- Tous les programmes parus pendant un mois dans le journal !
- Tous les trucs et astuces parus dans le même temps !
- Dix images-surprise digitalisées !
- Et un super programme en cadeau !

Cette cassette sera en vente au prix de 50 francs (plus 10 francs de port). Vous pourrez la commander au journal chaque fin de mois, mais vous pourrez aussi vous *abonner* pour la recevoir tous les mois à domicile ! Ainsi, douze cassettes en un an ne vous coûteront que 500 francs au lieu de 720 (50 francs + 10 francs de port x 12 mois), soit une économie substantielle de 220 francs ! Si c'est la formule "spécial 6 mois" que vous choisissez, ce n'est plus que 260 francs au lieu de 360 que vous débourserez pour recevoir en échange les six cassettes reprenant l'intégralité des listings parus dans Amstradebdo, PLUS des programmes inédits, des images digitalisées et beaucoup d'autres surprises !
N'oubliez pas à la fin du mois de novembre de commander la cassette du mois, ou reportez-vous au bulletin d'abonnement ci-dessous pour vous abonner dès maintenant !

HIT PARADE



Chaque semaine, le hit parade des meilleures ventes de logiciels pour vos Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Et, pour vous y retrouver, les appréciations des spécialistes d'Amstradebdo.

(Avec la participation de Cadre, Guillemot, Innelec et Micromania).

GOLD HITS d'Us Gold : 1

Avec un nom comme ça, aucun doute possible : il s'agit d'une compilation ! US Gold nous offre quatre de ses meilleurs titres sur une même disquette pour le prix d'un seul logiciel. Raid ! (arcade), Beach Head II (arcade), Daley Thompson's Super Test (simulation sportive), et Alien 8 (arcade/aventure) sont au menu.

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	dépend des jeux.
ANIMATION :	idem
BRUITAGES :	pareil

CAULDRON 2 de Palace Software : 2

Les citrouilles contre-attaquent ! Enfermé dans un château hanté et destiné à être sacrifié au prochain Halloween, vous devrez vous en échapper avant qu'elles ne vous tuent. Pour une grosse boule rebondissante comme vous, ça ne devrait pas être trop difficile ! Mais attention aux différents gardiens qui viendront vous barrer la route.

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	***
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	**

GREEN BERET d'IMAGINE : 3

Vous êtes un Béret Vert, un soldat spécialement entraîné pour les missions dangereuses, un as du combat au corps à corps, et un expert en maniement de toutes les armes. Vous avez été envoyé par le Haut Commandement chez l'ennemi pour délivrer des prisonniers. Serez-vous de taille ?

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	****

GHOST'N GOBLINS d'Elite : 4

Un horrible monstre a enlevé votre fiancée ! Pour la retrouver, vous devrez traverser des cimetières, combattre des fantômes, des morts vivants, des lutins, et bien d'autres horreurs encore... Heureusement, différentes armes vous seront accessibles tout au long de votre quête, comme des épées, des poignards, des boules de feu...

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	***
BRUITAGES :	*****

500 cc GRAND PRIX de Microids : 5

Les moteurs vrombissent, le départ va bientôt être donné. Le drapeau à damiers vient de tomber : la course commence. L'écran est divisé en deux : à gauche, moi, et à droite, mon adversaire. Je prends de la vitesse et le dépasse sans trop de problèmes. Mais il est là, il me talonne de près...

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	****

IMPOSSIBLE MISSION d'Epyx : 6

En tant que Sauveur de l'Humanité, vous devez retrouver le code secret de mise à feu d'un arsenal nucléaire, volé par un professeur maléfique devenu fou qui menace de détruire la Terre. Dure mission, car les codes sont cachés dans un labyrinthe souterrain et sont gardés par des robots meurtriers.

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	*****

STREET HAWK d'Océan : 7

Adapté du feuilleton du même nom (Tonnerre Mécanique pour nous autres français), Street Hawk vous met dans la peau de Jesse Mach, un policier motard qui se transforme en superflic quand il enfourche sa moto de l'avenir, le Street Hawk, pour aller combattre les truands et les malfrats de la ville.

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	***

ZOMBI d'Ubi-Soft : 8

"Quand il n'y a plus de place en Enfer, les morts reviennent sur Terre". Les morts-vivants ont envahi le monde ! Seul un groupe de jeunes gens a réussi à en réchapper en hélicoptère. Mais ils sont tombés en panne d'essence, et doivent atterrir sur le toit d'un supermarché pour refaire le plein de carburant. Supermarché bien évidemment envahi par les zombis...

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	****

SAPIENS de Loriciels : 9

En pleine période préhistorique, la tribu des Pieds Agiles a été massacrée par celle des Hyènes Folles. Vous Tamroc, le seul survivant, vous partez alors à la recherche de nouveaux territoires pour vous installer. Mais les temps sont très durs, et vous devrez d'abord apprendre à survivre...

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	******
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	***

STRIKE FORCE HARRIER de Mirrorsoft : 10

Un simulateur de vol dans lequel vous devrez faire preuve d'une grande adresse pour venir à bout de tous vos adversaires et mener à bien votre mission.

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	***

COMMANDO d'Elite : 11

Quelle horreur ! Votre unité vous a perdu en plein territoire ennemi, et vous devez à tout prix la rejoindre. Il ne vous reste qu'une solution : foncer dans le tas, tuer le plus d'ennemis possibles, et prier pour arriver entier dans vos lignes...

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	***
BRUITAGES :	***

BILLY LA BANLIEUE de Loriciels : 12

Billy le rocker, c'est un loubard de banlieue qui traîne dans la rue avec un seul but : découvrir de nouveaux jeux vidéo et les essayer ! Mais des fois, il fait pas attention, et fait des bêtises. Alors quand les policiers rôdent, il cherche plutôt à les éviter...

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	****

BIGGLES de Mirrorsoft : 13

Avez-vous l'étoffe d'un héros ? Dans la peau de Biggles, un soldat de la première guerre mondiale, vous devrez trouver les plans d'une nouvelle arme meurtrière Allemande et les photographier pour que votre sosie des années 80 puisse en détruire la version définitive qui menace le monde ! Biggles, c'est deux jeux en un.

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	***
ANIMATION :	***
BRUITAGES :	****

L'AFFAIRE VERA CRUZ d'Infogrames : 14

Un cadavre a été découvert dans la région stéphanoise. En temps qu'inspecteur de la Brigade Criminelle, vous avez été dépêché pour résoudre cette énigme et découvrir le meurtrier. Les témoins ne sont pas très coopératifs et vous devrez faire preuve de ruse et de logique.

INTERET :	*****
GRAPHISME	***
ANIMATION :	Néant
BRUITAGES :	*

SRAM d'Ere Informatique : 15

Le bon roi Egres de votre pays a été enlevé et moisit dans les cachots humides d'un sombre château. Pour que la paix revienne dans le royaume, vous décidez d'aller le délivrer coûte que coûte. Saurez-vous gagner l'aide de l'ermitte, le loup-garou, le centaure et Edualc la sorcière, pour mener à bien votre mission ?

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	****
ANIMATION :	non
BRUITAGES :	**

WINTER GAMES d'Epyx : 16

Ou comment participer aux jeux olympiques d'hiver sans se fatiguer... Pour jouer aux différentes disciplines, il vous suffira de posséder un bon joystick très solide.

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	******
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	****



REVOLUTION de Vortex : 17

Dans la lignée de Highway Encounter du même éditeur, Revolution est jeu d'arcade dans lequel la réflexion joue un grand rôle. Vous dirigez une boule sur huits niveaux, et dans chacun d'eux il y a quatre énigmees à résoudres. Pas évident du tout, mais très joli.

INTÉRÊT :	*****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	****

DESERT FOX de Sydney : 18

Glissez-vous dans le peau du Maréchal Rommel, et partez à la conquête du désert. Vous devrez détruire les tanks ennemis, ou Alliés dans le cas présent, abattre les avions, mitrailler les fantassins... Un grand jeu de massacre, en somme, dans la lignée de Beach-Head.

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	****
BRUITAGES :	***

KUNG FU MASTER de Data East : 19

Kung Fu Master est l'adaptation d'un jeu de café du même nom. Vous êtes un maître des arts martiaux, et vous devez aller délivrer votre fiancée enlevée par un génie du mal. Comme de bien entendu, sa demeure est protégée par des monstres en tous genres, que vous devrez vaincre avant de l'affronter en personne...

INTÉRÊT :	***
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	***

THEY SOLD A MILLION III d'Hit-Squad : 20

C'est la toute dernière compilation de US Gold. Dessus, vous retrouverez Fighter Pilot (simulateur de vol), Rambo First Blood Part II (arcade), Kung Fu Master (arcade), et Ghostbusters (arcade).

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	Dépend des jeux
ANIMATION :	idem
BRUITAGES :	pareil

BATMAN d'Océan : 21

Batman est un super-héros qui combat les truands dans la ville de Gotham City avec son équipier Robin. Mais celui-ci a été enlevé par l'ennemi juré de Batman, le super-vilain appelé Le Jocker. N'écoutant que votre courage, vous vous ruez chez le vilain, malgré les centaines de pièges qu'il ne manquera pas de vous tendre...

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	****

MISSION ELEVATOR de Rushware/Micropool : 22

Des terroristes étrangers, Russes probablement, ont envahi un immeuble en plein centre de New York. Reagan envoie donc le meilleur agent de la C. I. A, c'est-à-dire vous, pour déloger les affreux et les renvoyer chez eux.

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	***
ANIMATION :	***
BRUITAGES :	***

MARACAIBO de Loriciels : 23

Vous êtes l'agent secret 008, et pendant une mission sous-marine, votre coéquipier, 009, s'est fait enfermer dans une cage. Vous devez donc le délivrer à tout prix avant qu'il ne manque d'oxygène, et pour ce faire, retrouver la clé de sa cage, perdue quelque part au fond de la mer.

INTÉRÊT :	****
GRAPHISME :	*****
ANIMATION :	*****
BRUITAGES :	****

KNIGHT RIDER d'Océan : 24

Knight Rider, on le connaît en France sous le nom de K 2000. C'est l'histoire de Michaël Knight, le conducteur de Kitt, une voiture-ordinateur presque vivante, et qui doit abattre tous les hélicoptères qui lui tirent dessus...

INTÉRÊT :	**
GRAPHISME :	***
ANIMATION :	**
BRUITAGES :	***